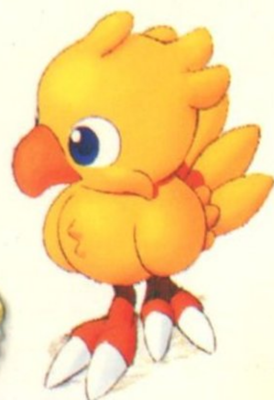
PS54



疾風の狼
註冊商標 侵權必究



陸行鳥不可思議の大冒險2



全彩·破關完全攻略

建議售價250元

陸行鳥の 不思議大冒險 2





與陸行鳥在一起之不可思議的同伴

有一點呆呆的主角

Chocobo

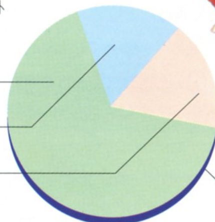


about Me 咕嚕～！（肚子又空空的！）

有著黃色的羽毛以及圓溜溜的大眼睛之商標的就是本作的主角。由於受到了莫古利的邀請，於是便挑戰了不可思議的迷宮。

in the Game 陸行鳥反衝突擊前進

重要的攻擊方法就是使用腳的爪子來做反衝。裝備鞍的話可以使防禦力上昇。另外，閱讀書本便可以使用魔法。

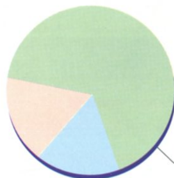


人物簡介的看法

在這裡，針對主要的登場人物的人物簡介來位各位做個簡單的介紹。以遊戲中的行動還有特徵來推斷，而揭載了編輯部私自調查之各個角色的心理資料。角色的介紹所使用之各項分析的意思是在往後會有所相互關聯的。



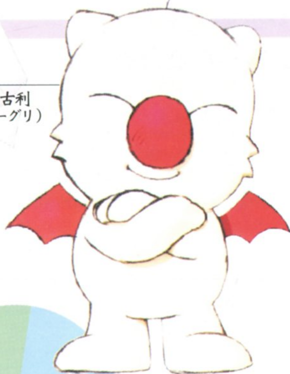
同伴關係與水晶的表示
藍色代表所操作的角色，紅色的角色代表同伴，綠色的水晶則指其他重要的角色。



思考的圖表
thinking graph－シンキンググラフー
各個人物角色所經常思考的事情，但是也表示著該人物角色的行動規範。

狡猾的小惡魔

Mogri

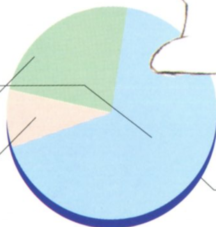


about Me 無論如何要竊得稀有的寶物

就像是陸行鳥的兄弟一般，可是戰鬥力非常的緩慢。為了寶物而不顧一切的性格，會引起災難已經是不足為奇了。

in the Game 會進行強奪所喜歡的道具

攻擊的方法就是利用上半身的體重來進行拳擊。另外，有的時候還會盜取敵人所持有的道具。是善於打擊的角色。





擁有治癒能力的少女

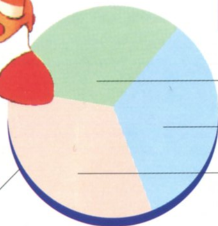
Priest

about Me 我從哪裡來的？

懷抱著倒地的陸行鳥之擔心的少女。她為了希望能夠瞭解迷宮之謎，而加入行列，與陸行鳥共同展開冒險。

in the Game 治癒的魔法．白魔法之戰

利用杖的打擊進行攻擊，攻擊力非常的低。但是可以使用回復魔法，進行魔王戰時佔很重要的角色。進行冒險時能夠守護。





衣著時髦的機械師專家

Cid



席德
（シド）

about Me 有關機械的事情就交給我吧！

席德所居住的塔被稱之為機械塔，一人獨自勤勞並頑固的進行研究。因塔被怪物占領，他為了將塔要回來便開始進行戰鬥。

in the Game 去吧，殺人板手！

以巨大的板手給予敵人強力的打擊，特殊的攻擊技巧就是「設置地雷」。正當危急之時也能夠以他做為防盾。

創造機械
爆破
行俠仗義
thinking graph

無憂無慮的膽小鬼

Fatty Chocobo



胖陸行鳥
（デブチョコボ）

about Me 吃、喝、玩、樂的生活

彷彿，在白魔道士還年幼的時候就已經與牠熟識了。現在則是村莊裡道具店的店長之胖陸行鳥。雖然外型似乎令人感覺非常雄壯，但是卻是一個不折不扣的膽小鬼。對於不可思議的迷宮雖抱持著些許的膽怯，可是在危急的時候也會挺身幫忙。

販賣
購買
協助
thinking graph

SYSTEM

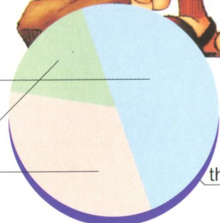
到底為了什麼而感到寂寞呢？

Goblin



about Me 我想要好好的戀愛

從外表看起來不管怎麼看都像是小孩子一般，事實上這個名為克布林的少年現在正開始步入大人的階段。而他現在正為了這場戀情的發展有著相當的苦惱。他與那個女孩在村莊的餐廳裡約會，卻怎麼也無法瞭解女孩子的心…。



沉默寡言的魔法研究家

Wizard



about Me ………………

在村莊裡的研究所持續進行著魔法研究的道士。性別不明、年齡不詳、在斗篷下的面孔也從來沒有看到過。讓人印象強烈產生怪異的角色，其精神徹頭徹尾是個正直的紳士。當村莊發生危急的時候，他們便在騷亂當中執行了偉大的正義。





愛護綠地的孤高戰士

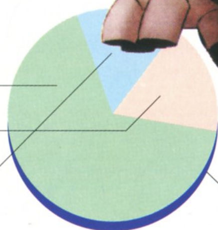
Golem

巨人
（ゴーレム）



about Me 我一・你一・守衛…

在村莊外培育巨大樹木的石頭巨人。守護那棵樹木就是他最大的使命，當災害來訪的時候，為了不讓樹木被破壞而拼命的守護村莊。從外表看來完全面無表情令人看一眼就覺得恐怖，事實上很忠實且極具正義。愛護綠地的心是不會輸給任何人的。



將靈魂獻給雕刻的雕刻家

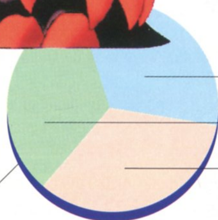
Behemoth

巨獸
（ベヒーモス）



about Me 我要雕出我心目中理想的作品！

拋棄家庭，任性的挖掘岩石全心投入事業的頑固父親。大叔自從出去之後就很少回家，留在家中的只有兒子獨自一人。對於這樣的狀況，事實上他也感到相當的自責與懊惱。可是他一直想要雕刻一座他心目中所理想的完美雕像。



SYSTEM

守護一切之時間的管理員

Bahamut

巴哈姆特
（バハムート）

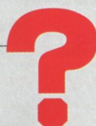
about Me 時間，靜靜地在流逝…

陸行鳥冒險的途中經常在最重要的地點突然出現，總是留下忠告後殘留謎團的巨獸。目的一切都不清楚。關係著白魔道士之過去重大的秘密，唯有在世界各地出現的巨獸似乎才會知道。那個閃爍著美麗光輝的眼睛，正迷惑著陸行鳥…。

?

?

?



thinking graph



冒險前的精神準備☆

從現在開始，即將要進入像謎一般，令人心跳不已之不可思議的迷宮展開冒險了，不知道同伴們心裡都在想些什麼，現在就來偷偷地看看他們的內心世界吧！



陸行鳥（チョコボ）
克魯普、克路魯普、克奴路普～♪
（木の實♪　木の實♪）



莫古利（モーグリ）
我想要得到稀有的道具！所以戰鬥的時候要加油。



希蘿瑪（シロマ）
與陸行鳥在一起，應該是沒有什麼問題吧！？



胖陸行鳥（デブチョコボ）
我才不想要進什麼迷宮冒險哩！想要找我的話來道具屋吧！



席德（シド）
使用我所發明的東西，這個迷宮的冒險會更有意思。



克布林（ゴブリン）
這個戀情，我真的是非常的執著，但願上天能夠成全。



黑魔道士
……………………………………。
（使用攻擊魔法來攻擊敵人吧！）



巨人（ゴーレム）
我，羽毛，收集。重要的樹木，是不可以沒有元氣的。



巨獸（ベヒーモス）
雕刻是我全部的生命，我要雕刻出屬於我的夢想。



巴哈姆特（バハムート）
當時空混亂時會帶來災害。我就是支配全部時間的管理員。

歡迎光臨！
不可思議的學校

這樣的世界裡，有一處被稱為「不可思議的迷宮」的地方。在那裡面有著許許多多的怪物，還有很多非常珍貴的寶物。雖然非常的危險，但是還是希望您能夠勇敢的面對挑戰，帶著您那一顆「冒險家的心」，來探索迷宮裡的另一種刺激與歡樂。瞧，那開學典禮的鐘聲馬上就要響起了！













陸行鳥私立冒險學校!!!（☆不供應營養午餐☆）

這個學校共有５個學科，不管是哪一個學科對於各位同學的將來都一定會有所幫助的，所以希望同學們能夠好好的用功學習，相信大家一定都會成為優秀的陸行鳥。









Contents



校長室

好好用功讀書
否則……

新生訓練

學習探索迷宮的基礎知識!!



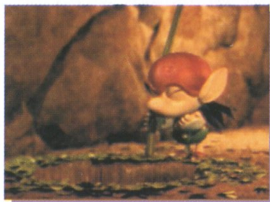
簡單的介紹探索迷宮所必要之各式各樣的知識，這是新入學的學生所要學習最基本的部分。在這裡所介紹的基礎知識，可以幫助您瞭解探索迷宮之前所要做的準備，還有一些在探索迷宮的時候所要具備之最基本的概念。雖然都是一些簡單又基本的知識，可是若是沒有好好的學習的話，萬一發生了什麼意外事情的話，就會不知道如何去採取應變的措施。若是能夠理解基礎的知識，那麼要學習其他的課程就會簡單許多了。



STEP-1

基本的遊戲流程

The stage of the adventure is explained with introducing the fundmental flow of the game



基本上在進行這個遊戲的時候，大部分流程都是在不可思議的迷宮與岬之村之間來回的進行。然後，連接那２個舞台的就是此世界的世界地圖。在這裡將要為各位介紹基本的遊戲流程，並同時也為各位介紹此遊戲之廣大的舞台。

陸行鳥活用的３個舞台

陸行鳥不可思議的冒險，是在岬上發現了不可思議的迷宮之後開始進行。這一個迷宮，可以說是這個遊戲的入門編。也就像是“進行遊戲時的基礎知識”一般，所以也比較容易就過關了。真正的冒險，是在到達岬之村的時候才正式開始。村子就是重要的據點，在村莊裡面，可以收集到許多各式各樣有用的情報，而在世界地圖登場的時候，便將要開始接二連三的攻破許許多多不可思議的迷宮以達到遊戲最終的勝利。

世界地圖



挑戰迷宮

不可思議的迷宮



使用テレポのしおり回到村莊

村子



離開村子

ORIENTATION

不可思議的迷宮

進行迷宮探險是非常刺激的

只要腳一踏入不可思議的迷宮裡面，最基本的道具欄內一定要持有「テレポのしおり（跳躍書籤）」，在攻破關卡之前若是沒有使用テレポのしおり是無法從迷宮內脫出的。如果ＨＰ耗盡至０的時候，也會離開迷宮，可是之前在迷宮內所取得的道具將會“全部”（包含裝備的武器與防具）消失。所以在探索迷宮時，テレポのしおり是在出發前所必定要準備的。因為，在打倒最深層的魔王之前，是絕對無法從迷宮內走出去的，而若是一次的挑戰無法將魔王打倒的話那就糟糕了。所以テレポのしおり是在探索迷宮時不可欠缺的重要道具，若是在進入迷宮之前忘了準備這一項道具的話，那麼就只能在迷宮裡面找尋而獲得。若找不到則只能祈求不要戰敗了。

探索迷宮的絕對條件

一定要攜帶“跳躍書籤”（テレポのしおり）

世界地圖

前往不可思議的迷宮所必經的路線

世界地圖，是連結著不可思議的迷宮與村子所必經的路線。基本上，在世界地圖上的路線只有一條而已，並不可以隨著喜好而選擇的場所。只要攻破的１個不可思議的迷宮，那麼新的路線就會在世界地圖上表示出來。另外，在隨著劇情的發展，地圖本身的樣子也會慢慢地有所變化。



◀在世界地圖上所出現黃色圓點，是表示著不可思議的迷宮與村子所連結的路線。

村子

村人們的情報

陸行鳥所拜訪的這個村子，可以保管以及強化在迷宮內所取得的道具，也可以任意的進行遊戲資料的儲存（記錄）。另外，依照村人們的情報，將會有各式各樣的事件發生。昔日，白魔道士就是居住在這一個村子裡，可是自從岬之迷宮出現之後，怪物們的樣子完全都改變了，並且也非常的討厭人類…。



P.032

使用特殊的道具來解決村人的煩惱

住在這裡的村人們，到底有著什麼樣的煩惱呢!? 若是能夠將他們的煩惱解決的話，那麼陸行鳥與村人們的關係就會更加的深厚，如此一來要得到冒險的必要情報還有獲得道具就簡單許多了。而村人們的煩惱，多半都是由迷宮內帶回來的道具所解決的。



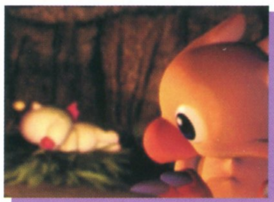
◀只要解決了貝恩的煩惱，就可以獲得泰坦的羽毛。



STEP-2
如何順利操縱陸行鳥

Dungeon search proceeds smoothly by knowing how to move Chocobo

讓陸行鳥能夠靈活的移動，「上・下・左・右的移動」、還有「斜角的移動」，看起來行動似乎非常的單純，並沒有什麼特別的模式。但是在這個遊戲的場合，其行動的模式是一個一個的，其中隱藏著能夠達成勝利的“攻略的關鍵”。在這裡，將要為各位玩家介紹陸行鳥單純又深奧的行動模式。



移動　不要浪費在沒有必要的行動

在迷宮內冒險的陸行鳥，元氣的參數是有所設定的。這個元氣，到底會有什麼樣的行動…，例如走路的時候、攻擊的時候、使用道具的時候都會使得元氣消耗減少。然後在這個元氣耗盡至０的時候，只要再有任何的行動，就會開始減少ＨＰ（體力），直到死亡或者是脫出迷宮外面為止。所以，當玩家們要做任何的行動之前，慎重的思考與規劃是有其必要的。

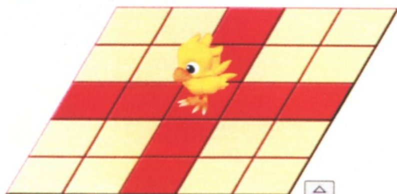


◀在進行迷宮內冒險的時候，千萬不要做一些沒有必要的行動。這一大堆的行動，也就是元氣消耗的原因。

一步一步都是重要的關鍵 陸行鳥的回合系統

這個遊戲所採用的是回合制的系統，基本的進行方式陸行鳥與怪物是屬於交互行動（戰鬥的時候除外）。陸行鳥移動，怪物也就跟著移動。相反的，若是陸行鳥沒有任何的行動，那麼怪物也就不會有任何的行動。另外，除了行動之外，武器的裝備，還有道具的使用這一連串的行動也都是採用回合制的。戰鬥時的行動順序在下一頁會為各位做解說，在戰鬥的時候，千萬要注意的是，不要做一些沒有任何意義的行動喔！

上下左右的移動



重要度 ●○○○○



方向鈕上下左右的操作

陸行鳥最基本的行動方式。在不可思議的迷宮裡面，大部分的通路都是上・下・左・右延伸的，在還沒有進入區域之前，所有的行動大部分都是使用這樣的行動方式。在此要避免不必要的行動。

斜角的移動



重要度 ●●●●●



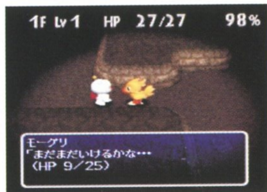
方向鈕斜角的操作

比較不會消耗元氣的重要行動方式。例如：在上圖中想要移動到Ａ的場合，斜角的移動只要２步就可以到達了，而使用上・下・左・右的行動方式卻必須要４步才能夠到達。不必要的行動要極力避免。



利用方向轉換 可以與同伴進行交談

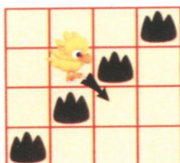
普通的情況下，也許玩家們並沒有發覺到，只要利用方向的轉換，便可以與一同進迷宮探索的同伴角色進行交談。而會話的內容，大致上都很簡單，並且會隨著一同進迷宮探索之同伴角色的狀態而有所區分。



◀視HP的狀態，訊息會有所變化。

斜角移動 是探索迷宮的關鍵

斜角的移動，可以有減少元氣消耗的效果，並且擁有可以自由行進不規則地形的特性。例如：被岩石阻擋的場所便可以利用斜角移動來進行（圖１）。另外，在牆壁的邊緣被怪物包圍的時候也可以使用斜角移動至通路，以成功的避開危難（圖２）。在牆壁的邊緣被怪物包圍，可以使用斜角移動來脫逃，這一個要素是前作所沒有的，有玩過前作的玩家們要特別的注意喔！



◀在岩石與岩石之間可以來回的進行。可是岩石太高的話就無法通過。



◀一旦在牆壁的邊緣被怪物包圍住的時候，使用斜角移動便可以脫逃了。

方向轉換是重要的行動手段

這一款遊戲的所有的行動都是採用回合制的系統，但是卻不包含方向轉換的這一個動作。特別是在戰鬥的時候，若是沒有使用的話就很難控制攻擊的方向了。



◀與怪物接觸時就要立刻使用方向的轉換。

突進移動

重要度 ●●○○○



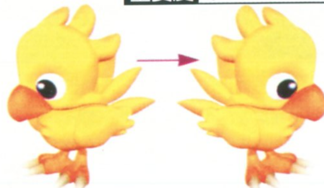


＝
快速的移動

比平常更快速２倍的移動速度。主要是用於進行區域與區域連結之通路的時候。雖然利用這樣的方式可以讓速度變快，可是最好也要多加的注意，以避免被怪物給包圍了。

方向轉換

重要度 ●●●●○





＝**變換方向**

利用方向鈕與□鈕的組合，便可以隨意的進行變換方向。最有效的使用時機就是在與怪物接觸的場合，按住□鈕然後再利用方向鈕控制到怪物的方向，這樣就不會有打不到敵人的狀況產生了。



戰鬥 狀況中所使用攻擊方法的區別

陸行鳥的攻擊手段大致上可以區分為４個方法。遊戲一開始的時候，使用銳利的爪（ツメ）來攻擊怪物，這種方式稱為通常攻擊。而除了這種以外的攻擊手段，基本上若是沒有借助道具的力量是無法發動的。道具的數量＝攻擊的次數，沒有辦法可以多用，與通常攻擊不同的是，可以在有效的距離內攻擊遠方的怪物。依照道具的品質與等級所發揮的能力會有所差異，但是基本上破壞力都會比通常攻擊還要高，所以在面對比自己還要強的敵人時，最好還是採取遠攻會比較有保險，而且也比較不會受到攻擊。

通常攻擊



◀裝備ツメ（爪）之後陸行鳥的攻擊力上昇。

魔法攻擊 …………P.076



◀獲得的魔法之書可以當攻擊的道具。

召喚魔法 …………P.083



◀道具中的魔石可以叫出召喚獸。

道具攻擊



◀「ける」的指令可將持有的道具變成武器。

決定攻擊順序之ＡＴＢ計量表的看法

這一款遊戲的行動系統是採用回合制的，在戰鬥的時候要加上速度的概念來進行新的ＡＴＢ系統才可以。普通的回合制，是陸行鳥與怪物交互的使出攻擊，在新的ＡＴＢ系統的場合，陸行鳥的速度必須要在怪物之上，這樣才可能會有連續攻擊的機會。如果陸行鳥的時間結束了以後，那麼就會輪到怪物開始攻擊。其行動順序的ＡＴＢ值，也就是怪物腳下所顯示的計量表，所以玩家們在進行遊戲時要特別注意。



❶ 敵人的計量
❷ 陸行鳥的時間
❸ 空白的部分

長的ＡＴＢ值

ＡＴＢ值比較長，就代表著那類型的怪物會使用出特殊技巧的種類。ＡＴＢ值雖然存在，可是卻無法從中知道特殊技巧的種類，只有單純的顯示ＡＴＢ值的長與短之分，所以陸行鳥必須隨時要為危險度較高的特殊技巧做準備。只要有出現較長的ＡＴＢ值的時候，就趕緊在敵人的攻擊時間之前先行將牠打倒。



▲出現較長之ＡＴＢ的時候，要特別的注意！趕緊在對方發動攻擊前先行將牠打倒。

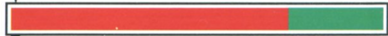
ＡＴＢ值的變動



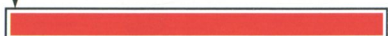
基本的ＡＴＢ值是以右側的３種顏色來做表示。只要陸行鳥採取任何１次的行動，那麼紅色的值便會蓋過陸行鳥的時間一些。當敵人的攻擊值達到ＡＴＢ值的右端時，就表示現在是敵人的攻擊時間了。



黑魔道士在發現陸行鳥之後，畫面上便會出現ＡＴＢ值



陸行鳥在採取任何的行動之後，陸行鳥的時間便會分給紅色的攻擊值



再一次，陸行鳥採取任何的行動之後，敵人的攻擊值（即ＡＴＢ值）到達右端。在這個時候，也就是黑魔道士的攻擊時間了。

武器＆防具的耐久度

在戰鬥之中所援助的ツメ（爪）以及クラ（鞍），都具有著形形色色的設定。在這之中，最為特別的就是耐久度的情況。使用ツメ（爪），還有クラ（鞍）受到攻擊，都會讓耐久度慢慢地減少。然後在沒有耐久度的情形之下，ツメ（爪）還有クラ（鞍）便會粉碎而消失。所有的武器與防具在損壞了之後是無法再讓它還原的，所以在冒險中玩家們要特別注意耐久度喔！

例如：爪的情況

攻撃力 ❶	8				
耐久度 ❷	15	命中率	❻	93	
元気度 ❸	4	クリティカル率	❼	10	
頑丈さ ❹	7	雷	❽		
限界LV ❺	40				

雷の力を秘めている

❶數值越高，攻擊力也就越高。
❷當此數值為０時，武器便會破壞。
❸數值越高，元氣減少速度越快。
❹這個指數是指攻擊回合數，到達指數標準便扣耐久度１。
❺鍛鍊度的極限（簡單來說付予名稱後，附加數值的上限）
❻攻擊時的命中率。
❼一擊必殺的準確率。
❽爪子附加的屬性／特殊能力。

耐久度上昇的方法

若想讓耐久度回復，不防可以試試合成。合成的時候同時加入モンスターエキス（怪物的精華），如此全部的耐久度將會提昇５。另外除了合成以外，可以使用リペアカード（修護卡）或到村子裡的鍛冶屋讓耐久度上昇。



▲設置在倉庫屋旁的鍛冶屋的龜先生，牠能夠提昇武器的耐久度。

武器之耐久度的變化

武器的耐久度是不會有什麼大幅改變的。在進行合成的時候，高耐久度的武器，與低耐久度的武器結合在一起的話，全體的數值會下降，這點要特別的注意。另外，武器的耐久度，若是同樣的類型就不會有任何影響。



▲同為耐久度較低的裝備，在合成的時候多少都會有所提昇的可能。

耐久性減少時所發出的警告標語

在戰鬥的過程中如有表示「～のツメが痛んできた」的警告標語時，這就表示耐久度減少的警告。通常首次出現警告標語的場合，這就表示耐久度只剩下１０。下一次表示警告標語為「～ツメがおわれそう」。當這樣的表示出現之後，對於自身裝備最好是能夠給予妥善的處理。

當耐久度為１０時…
「～のツメが痛んできた」

當耐久性為５時…
「～のツメがおわれそう」

爪（ツメ）＆鞍（クラ）的損壞…不可思議的羽毛出現 P.083

基本上當耐久度為０的時候，爪子與鞍便會損壞，並且無法恢復原來的樣子。但是，如果給予這些武器、防具一定程度的鍛鍊的話，那麼一旦損壞之後便可獲得「不可思議的羽毛（不思議なハネ）」。這些羽毛能夠使陸行鳥的魔法水準大為提昇，因此想收集這些羽毛的玩家們，必須忍痛將這些武器、防具予以破壞，但是玩家要記住不同種類的爪與鞍，可以獲得的羽毛也各有不同，因此在收集時要特別注意。



◀在不可思議的羽毛中，有的可以提昇陸行鳥的狀態能力值。

▶不可思議的羽毛可以提昇魔法的效果，並且加大有效的攻擊範圍。

影響戰鬥所存在的屬性

怪物與魔法、爪與鞍之中均持有屬性的要素，這些屬性對於相同的情況下並不會產生任何的影響，相反，如果是相剋的屬性其使用的效果會大大的提昇。例如以冰的屬性來攻擊炎屬性的怪物時，通常都會給予較高的殺傷力。反之，如果是以炎屬性的武器來攻擊的話，不但得不到任何的效果，攻擊的威力甚至於還會減半。



關於道具屬性…… P.049
關於魔法屬性…… P.079
關於怪物屬性…… P.089

同伴角色所給予的支援

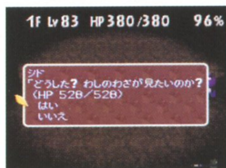
「陸行鳥２」中，同伴角色會與陸行鳥共同的在遊戲中一同冒險。這些同伴會按照故事情節的發展登場加入，因此並不能自由的選擇其中任何一位同伴，這些同伴在與陸行鳥的冒險過程中，會不時的給予支援。

同伴角色的能力狀態

同伴角色與陸行鳥同樣在最初設計時也會一同成長，基本上同伴角色除了ＨＰ的表示之外，其他各項的數據均不會表示。但是其狀態在陸行鳥提昇等級的同時也一同上昇。

同伴角色的特性

會與陸行鳥一同冒險的同伴角色便是右邊三位。這些同伴並不受陸行鳥控制外，每位還持有特殊的技能。小偷般的莫古利便會從敵人身上竊取道具，而白魔道士則會回復體力，這一切都再三反應角色的性格以及其本身的特色。



◀席德的特殊能力便是設置地雷來陷害敵人。



Mogri
莫古利
從怪物身上竊取道具



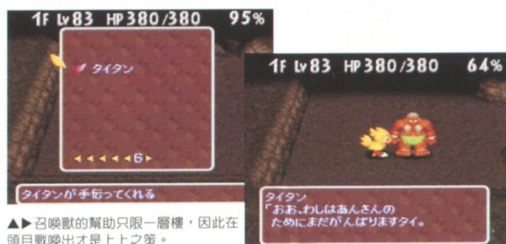
Priest
白魔道士
能幫助陸行鳥的ＨＰ回復



Cid
席德
在地上設置地雷

不可思議的羽毛—召喚獸登場

除了之前所敘述的角色之外，還有哪些角色也會加入呢？「太空戰士」系列作品中最能讓人耳熟能詳的便是召喚獸，這些召喚獸同樣在「陸行鳥２」中也會成為同伴角色。例如泰坦（タイタン）與拉莫（ラムウ）便可以由武器或是防具中所取得的不可思議羽毛來加入。但是，每一次的召喚都會讓元氣度大幅度的下降，另外原則上這些角色同伴的狀態設定也與席德等人相同，除非有必要才召喚。另外這些同伴ＨＰ為０時，便會消失。



▲▶召喚獸的幫助只限一層樓，因此在頭目戰喚出才是上上之策。

STEP-3

關於陸行鳥的成長（強化）

Let's learn the five ways of strengthening it,and raiset ronger Chocobo.



越往迷宮的深處前進，這時候所遭遇到的怪物可就越來越強…。此時的陸行鳥要自己強化起來，如果無法鍛鍊出堅強的實力便無法往迷宮的最深處繼續探險，屆時恐怕只能在迷宮裡被敵人打著玩。所以在這裡我們將要介紹陸行鳥的強化法，以及成長系統的概要解說。

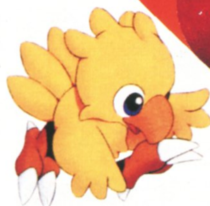
強化陸行鳥的5個方法

要強化陸行鳥的方法大致可以分為5個方向進行。從基本的提昇陸行鳥的等級，一直到收集各種不同可以提昇能力的不可思議羽毛。因此每個提昇能力的特徵都要清楚把握，如此一來才可以有效平衡的培育能力超群的陸行鳥。

HARD

收集不可思議的羽毛

要收集不可思的羽毛原則上必須從損壞的武器與防具中獲得，相對的想要從遊戲初期獲得的話，這恐怕是一件相當困難的事情。



收集稀有的道具

在所有道具中，有幾樣稀有的道具持有特殊的效果，因此玩家在初期冒險的時候必須要將這些獲得的稀有道具妥善運用。

合成爪（ツメ）＆鞍（クラ）

爪與鞍之中有些會有附加的數值在其中，這些附加的要素除了基本能力的提昇外，另外與指定的道具一同組合的話，還可大幅提昇其他的能力。

提昇魔法的等級

每本魔法書的發展一共分為3個階段，每一階段的攻擊殺傷力都遠超過通常攻擊，但是這種攻擊方式最欠缺的便是必須藉由魔法書來執行。

提昇陸行鳥的等級

這是提昇陸行鳥基本能力的基礎強化法。每一次將怪物擊倒之後陸行鳥便會獲得經驗值。一旦等級上昇，攻擊力與防禦力以及其他的基礎能力均可上昇。

EASY

提昇陸行鳥的等級

當怪物被擊倒的時候將可獲得經驗值，當這些經驗值儲存至一定數值時，陸行鳥的等級便會向上提昇一級。除此之外，攻擊力與防禦力、HP以及其他基礎參數也都會隨之上昇。為使陸行鳥變得更強，大幅向上升級是絕對有其必要性。

等級提昇之後各項能力的上昇情況

HP
這是上昇率最高的一項數據。當這個指數變為0的時候，陸行鳥便會死亡，隨即便會被放出至迷宮外。

攻擊力
這是一項等級最難提昇，並且上昇率最低的數據之一。必須要靠裝備爪子來提昇其數據，以提高攻擊能力。

防禦力
與左邊的攻擊力相同，其上昇率也是相當低。但是只要裝備防禦力高的鞍甲，此項數據便會飛躍成長。

提昇魔法的等級 P.076

ファイアの本	LV 12	つぎのLVまで 2
ブリザドの本	LV 12	つぎのLVまで11
エアロの本	LV 9	つぎのLVまで 6
サンダーの本	LV 12	つぎのLVまで13
クエイクの本	LV 9	つぎのLVまで 7
ドレインの本	LV 2	つぎのLVまで 2

在此的魔法共有6個屬性，每一個魔法均對應各個專屬的魔法書，凡讀過必可提昇魔法的成長。不斷的提昇等級可以使攻擊力增強，當達到一定的水準之後魔法自己本身便會提昇其水準，這時候在吟唱魔法書時，魔法攻擊力便大幅的提昇。

合成爪（ツメ）&鞍（クラ） P.050

合成的時候，爪（鞍）為相同的兩個來基本合成的話，此時加入第三種合成要素種子（タネ）或精華（エキス）時【玩家請參照第50頁之說明】，可以增添附屬的變化。這一種強化法的最大特徵，便在於合成時能夠付予裝備額外的屬性，基本上對於其他的參數並不會有太大的改變。在進行合成的時候，基本上除了提昇裝備的能力外，有的時候合成的結果反而會使能力值下降，這一點玩家請在合成時要特別注意畫面上合成結果的數據。

基本合成

ツメ+1 ＋ ツメ+2 ＝ 爪（ツメ）+3

3種合成 －種子（タネ）－

ツメ+1 ＋ ツメ+2 ＋ 炎の種 ＝ 爪（ツメ）+3 炎的屬性

3種合成 －精華（エキス）－

ツメ+1 ＋ ツメ+2 ＋ ゴブリンのエキス ＝ 爪（ツメ）+3 耐久度・元氣度UP

使用精華合成的特徵

在同時執行三種合成程序時，加入精華（エキス）的話除了可以回復武器本身的耐久度之外，還可以附加特殊的效果。但是這些精華所付予的特殊效果並不一定都是屬性，例如克布林的精華（ゴブリンのエキス）除了提昇耐久度之外，還可以讓元氣度提昇。



迷宮內的合成



かまど（爐灶）
為了提昇爪（鞍）的程度，將裝備放入並點火，爐火引燃便宣告完成。



ファイアorサンダーの本
同樣可以達到點火的效果，不管是用哪一本書都不會影響合成的結果。

獲得稀有的道具

在不可思議的迷宮中，會有各式各樣不同種類的道具供玩家取得。在這之中對於相當困難取得的道具，我們便稱它為稀有道具。爪與鞍這些武具當中也是有希有度特高的道具，這些稀有的道具與武器、防具都必須在迷宮中取得，因此探索迷宮並找尋這些稀有道具便成為另外一種遊戲的樂趣～。



▲在遊戲序盤的時候，可以同時３方向攻擊的弧形之爪可說是相當有價值的武器。

道具的種類

ツメ 專用攻擊用的道具。如果裝備持有屬性的爪子的話，那麼還可以追加額外的效果。	**クラ** 對於陸行鳥的防禦能力有著相當大的關係，能力更進一步的鞍還可以將魔法…。	**首輪** 戰鬥時為支援裝備。對於狀態有著相當的影響力，並且有各式各樣的首輪。
石 主要也是攻擊用的道具。在打倒怪物的時候可以取得，是一項種類稀少的道具。	**本** 這是比較簡單到手的道具。其中「難しい本」系列書籍的稀有度是所有魔法書中最高的。	**魔石** 戰鬥中可以發揮超群的效果，對於頭目戰的時候是優先使用的道具。
カード 卡片的種類相當的豐富，並且持有各式各樣的效果，但是負面效果的卡片也不少。	**藥** 基本的稀有度最少的道具，這一類的道具相當容易便可以取得。	**實與タネ** 「果實（實）」的取得相當簡單，但合成用的「種子（タネ）」則困難度高。
しおり 種類少，但是稀有程度並不高，其中以「增值書籤（ものもちのしおり）」為上品。	**其他** 「盜賊鑰匙（シーフのカギ）」與「傳送盒子（テレポボックス）」編成一類。	**エキス** 將空瓶子丟向敵人並且擊倒的話，那麼便可以取得「精華（エキス）」。

收集不可思議的羽毛 P.080

利用合成或是「提升卡（ツヤ出しのカード）」的話，那麼便可以鍛鍊武器本身的等級。當等級到達一定的水準時，這樣一來便可以在該項武器中取得「不可思議的羽毛（不思議なハネ）」。然而如果沒有好好鍛鍊武器或防具本身的等級的話，那麼即使用壞再多的裝備也是不會有任何的收獲的。

不可思議的羽毛與鍛鍊度

武器與防具除了種類不同之外，另外對於本身的鍛鍊程度多多少少都有差異。然而程度的水準則影響“羽毛”出現的絕對性，但是一個武具則對應兩個階段的羽毛，第一階段便是在武具字尾後方＋３的程度，第二階段則是在武具字尾後方＋８的程度，玩家務必注意。

羽毛的效果

魔法的威力提高

通常利用魔法書發動魔法攻擊時，攻擊對象僅限敵人一隻。但是，如果擁有「火燄巨球（ファイアボール）」以及「結冰石岩（ブリザドストーム）」的羽毛，便可攻擊多數的敵人。



召喚獸的加入

要取得召喚獸的羽毛，那麼必須取得具有相當水準的武器與防具。例如伊佛利特（イフリート）的羽毛，必須要程度８級以上的炎之爪（炎のツメ），否則只能取得「火燄巨球（ファイアボール）」。



能力狀態提昇

對於一些比較簡單獲得的武器與防具，其所獲得的羽毛大多是以提昇能力狀態為主。通常這一類的羽毛可以增加ＨＰ值之外，對於攻、防等能力都有著相當顯著的影響力。



班別：　　　　　　　姓名：　　　　　　　學號：

■新生訓練之………隨堂測驗

對於以上的課程各位同學是否已經瞭解了呢？在此我們要做一個小小的隨堂測驗，如果同學們還是感到沒有太大的把握，那麼就請先行複習。

以下的問題，若是正確的話選擇○，
認為是錯誤的話就選擇×。

監考老師

問０１→快速移動時是□鈕＋方向鈕？【○・×】
問０２→轉換方向時，每一次敵方都不會移動？【○・×】
問０３→元氣度０時，陸行鳥便會死亡？【○・×】
問０４→行動的順序決定在於ＡＴＢ計量器，在陸行鳥的腳下可以看到顯示？【○・×】
問０５→爪與鞍的耐久度下降至５時此時畫面警告標語為「～のツメがいたんできた」？【○・×】
問０６→爪與鞍一旦損壞，必定出現不可思議的羽毛？【○・×】
問０７→影響戰鬥的屬性包含炎、風、冰、雷、不死、聖等６種？【○・×】
問０８→同伴角色中的席德的特殊能力，是從怪物身上竊取道具？【○・×】
問０９→利用不可思議的羽毛召喚拉莫與泰坦時，首先必須持有該羽毛才可召喚？【○・×】
問１０→武具字尾的數值沒有，並且同樣的兩種合成時，其所得的結果會在字尾後方＋１？【○・×】
問１１→在合成時加上怪物的精華，武器的耐久度會隨之提昇？【○・×】
問１２→魔法書的解讀等級，與解讀的書本數量有關？【○・×】
問１３→在合成時必要的魔法書本僅限於「火燄之書（ファイアの本）」？【○・×】
問１４→要從武具上取得不可思議的羽毛，那麼必須先讓該武具擁有兩種不同的屬性？【○・×】
問１５→每一種魔法都必定代表一種屬性？【○・×】
問１６→遊戲開始時的陸行鳥，最多只能擁有１０個道具？【○・×】
問１７→想要從怪物身上取得精華，那麼必須使用「空瓶（空のボトル）」將敵人擊倒？【○・×】
問１８→在迷宮內被敵人解決時，跳出迷宮外之後便會發現身上的道具全數消失？【○・×】
問１９→有些不可思議的羽毛，對於陸行鳥的狀態有著相當程度的影響？【○・×】
問２０→從迷宮內脫出之後，可以將在迷宮內所取得的道具，帶到村子裡的道具屋變賣？【○・×】



答案



地理學

迷宮的結構與村子的探索



陸行鳥所要探索的「不可思議的迷宮（不思議なダンジョン）」裡包含著各式各樣的陷阱機關。在這一次的冒險中隱藏著相當多的危險度高的陷阱，所以在此將以詳細的內容來解說對應方法，並且詳加說明在探索時必要的基礎知識。並且，對於冒險的據點岬之村做一番介紹。對於村中裡的各個建築物所扮演的角色，以及發展的經過，這一切都會在本章節裡做一番詳盡的解說。



STEP-1
FUSIGINA Dungeon

瞭解不可思議的迷宮

在不可思議的迷宮裡所包含的不單單只有洞窟迷宮，在四周還包含著各式各樣的機關，每當走下一層樓時，上一層樓的樓梯便會消失。因此各位玩家們可別小看這些迷宮的神秘威力。

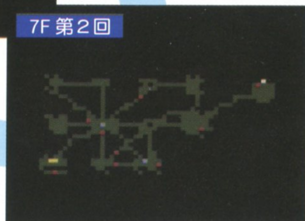
GEOGRAPHY

迷宮的構造會隨著進入的次數而有所變化

在不可思議的迷宮中，隨著玩家的進入都會呈現不同的變化。除此之外在迷宮中的寶箱以及掉落在地上的道具，同樣的也是呈現亂數。而且樓梯的位置與陷阱的所在也是各有變化。因此玩家並不需要刻意的去牢記每一層樓的變化，所以說地圖畫面的查看將是整個冒險過程不可或缺的要素之一。



※擴大地圖的顯示
按下選擇鈕即可呈現



同樣的樓層 每一次的形狀都不相同

玩家所看到的這兩張地圖，都是在同一個迷宮同一層樓。第一次的探索與第二次的探索對於樓層的結構產生了變化，玩家可以利用地圖表示的機能讓畫面的右下角呈現所走過的路線【原則上此項功能已經設定在ON的位置】。

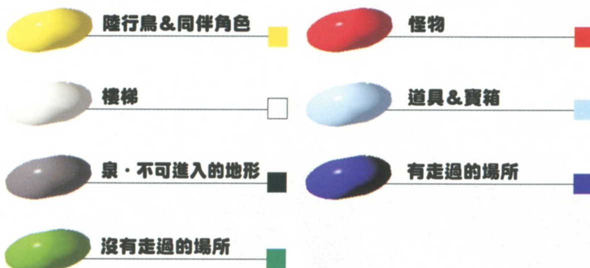
固定樓層的存在

在迷宮中，還是有些指定樓層不管來幾次都不會變。這些樓層大多是以劇情發展為主，因此並不會做任何的更改。除此之外對於一些特殊裝置的樓層而言，同樣的在樓層結構上也不會做太多的修改。



▲除了事件發生的樓層外，對於擁有特殊裝置的樓層其形狀也不會做太多的改變。

地圖畫面的看法



在主畫面上的右下方會有地圖的顯示，通常這些顯示僅限於陸行鳥走過的地方。按下控制器上的選擇鈕，主畫面便呈現尺寸放大的地圖畫面，地圖上所標示的各項記號，玩家可以參照上表。但泉水與岩石這一類不可進入的地形，在地圖上很難分辨。

不可思議的迷宮沒有退路

當玩家進入不可思議的迷宮中時，每到一層樓便會發現上一層樓的樓梯消失，如此一來便是宣告沒有後路可退。要離開迷宮就只有右邊所記的三個方法，然而陸行鳥的ＨＰ一旦為０的狀況下，那麼便會強制離開迷宮並回到村子，原先所持有的道具也會因此而全數消失，這一點請玩家務必多加注意。



▲「跳躍書籤（テレポのしおり）」是絕對要攜帶的道具。

回村莊的方法

使用テレポのしおり



ＨＰ損耗至０

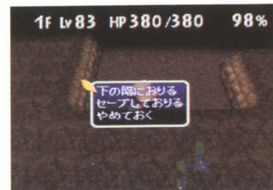


打倒魔王



記憶のしおり（記憶書籤）可以儲存冒險的進度

「記錄」原則上是進入迷宮前所要做的動作，但是，玩家只要持有「記憶書籤（記憶のしおり）」的情況下，每當前往下一層樓時便可以進入「記錄」。屆時玩家關機之後再開機時，選擇「繼續冒險（冒險のつづきをする）」即可。



▲「記憶書籤（記憶のしおり）」在下樓梯時使用，一次使用一枚。

死神所經營的迷宮道具商店

在迷宮中，有時可以看到死神所經營的迷宮道具商店。在商店中除了可以購買道具之外，也可以將身上所持有的多餘道具變賣給死神。但是，如果故意拿了東西又不付錢的話，隨即整層樓便會出現一卡車的死神，從後面窮追不捨。玩家想扮演一個“小偷”的話，只要找到前往下一層樓的樓梯即可，但是危險性相當的高，玩家可必須三思而後行。



▲商店中雖然有著琳瑯滿目的商品，但仍舊有無法確定的道具，要謹慎選擇。



令陸行鳥苦惱之各式各樣的裝置

在迷宮中，實際上有著各式各樣的裝置配置在其中，這些裝置或多或少都對陸行鳥有著相當的幫助。所以說利用這些裝置的特性來靈活運用，這也是在遊戲中相當充滿樂趣的地方。對於充滿各式各樣的裝置，我們將在這裡詳細解說利用的方法，以發揮這些裝置的優點。

需要道具的裝置

- ■ 爐灶……………………爪（鞍）2個以上＋火燄（雷電）之書
- ■ 火炬……………………………………………火燄（雷電）之書
- ■ 發電機………………………………………………………雷電之書
- ◪ 泉…………………………………………………………………空瓶
- ◪ 封印的寶箱……………………………………………持有屬性的書本
- ◪ 盜賊的寶箱………………………………………………盜賊的鑰匙
- ◪ 回收郵筒…………………………………………………2個以上的道具

不需要道具的裝置

- ◪ 區域內的傢俱
- ◪ 寶箱
- ◪ 神秘的控制桿
- ◪ 地板的機關

■ 具有優點的裝置
◪ 優點之外也有缺點的裝置
給陷阱所取的名字是以陷阱本身的外表以及特性為主。

裝置的優點與缺點

基本上可以獲得道具的方法是從寶箱與泉水，這一類大多屬於優點較多的裝置，然而會導致異常狀態的地板陷阱，以及會讓道具消失、怪物集體出現的神秘控制桿，這種裝置大多是缺點多於優點。但是不管是什麼樣的裝置，都一定會有優點的地方，也會有缺點的地方。



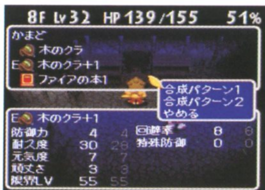
▲寶箱與泉水是獲得道具的重要重點，因此在迷宮中可不能錯過。



爐 灶

合成ツメ（爪）以及クラ（鞍）

在迷宮內可以將爪與鞍合成的裝置，但是需要「火燄之書（ファイアの本）」、「雷電之書（サンダーの本）」這兩本魔法書，有關詳細資料請參閱第50頁的「道具學」。



▲將取得的裝備品放置其中，待魔法效果發揮即告完成。



火 炬

照亮全部的地板
讓看不見的裝置出現

在迷宮中的一些房間內，牆上會設有點火用的火炬。利用「火燄之書（ファイアの本）」、「雷電之書（サンダーの本）」將火炬點燃，隨即樓層內的所有陷阱便全數出現。



▲使用火、雷魔法即可點燃，使用冰、風的魔法則會熄滅。



發電機

照亮全部的地板
讓看不見的裝置出現

在只有「發電機」的場合中，想要使發電機運作就必須使用「雷電之書（サンダーの本）」，其效果比「火炬」更為強力，不但可以讓隱藏的陷阱出現，更可以照亮整個樓層。



▲樓層中僅需一台發電機，使用雷電之書便可以將它起動來照亮整個樓層。



泉

可以獲得藥劑

「空瓶（空のボトル）」持有的話便可以在這裡取得藥劑。但是泉水乾涸的話則無法取得，而且即使取得也是有各式各樣的藥劑。此外可以用「湧泉之卡（わき水のカード）」讓泉水復活。

▼在泉中所取得的藥劑各式各樣，因此請參閱與藥相關的「道具學」。





封印的寶箱

獲得優良的道具？

在所有寶箱中，這是一種被魔法封印起來的寶箱。這種寶箱必須使用特定的魔法才可以將它打開。即使使用的魔法是呈現錯誤的話，此時寶箱本身也會顯示出其封印的魔法屬性。



▲一開始隨便使用一本魔法，即使錯誤也會有正確的屬性顯示。





回收郵筒

回收沒有用的道具

將不要的兩個道具放入回收郵筒中，只時便會交換為一樣新的道具。但是這完全是一種看運氣的裝置，因此最好是將沒有用的道具放入，說不定還會有不錯的道具可以取得。



◀是以亂數的方式決定，還是放入不要的道具較安全。



盜賊的寶箱

無法輕易打開的寶箱

將盜賊打倒，有時可以看到「盜賊之鑰（シーフのカギ）」掉落在地上，這是唯一打開盜賊的寶箱的鑰匙。只有這樣的鑰匙之外其他並沒有任何方法可以打開盜賊的寶箱。



▲持有「盜賊之鑰」接近「盜賊的寶箱」的時候，才會有上圖所示之畫面。



棚　架

可以獲得道具

在迷宮的房間中，有時可以看到書架與雜物櫃，可以在此無條件的取得道具，因此其性質與一般的寶箱相同。但是放置書本的書架，則專屬於取得魔法書為主的性質。



書架



雜物櫃



▲在書架中所取得的道具，除了魔法書之外絕對沒有其他的道具。





寶　箱

有用的道具!!

在迷宮裡的寶箱中放置了各式各樣的道具，到底會得到哪些東西，這也是遊戲中相當具有樂趣的一部分。因此無論如何只要有看到寶箱時，就要積極的去將它打開。



▲每一次的種類各有不同，打開寶箱的心情真像是在拆禮物一般。

死神從寶箱裡面出現（校長來督課啦！）

在寶箱中，有的時候會潛伏「寶の番人（死神）」在裡面。如果不小心打開的話，那麼就必須趕緊往下一層樓逃脫，但此時的死神必定會在身後緊追不捨，如果被它抓到那就莎呦哪啦～囉。

想要事先察覺寶箱內是否有死神的存在，那是絕對不可能的。一旦死神出現，玩家最好是抱持著「壯士一去兮不復返」的心理，即使真想逃過一劫也要有完整周詳的計劃才有可能。



你是不是想要蹺課!!!!



神秘的操縱桿

缺點好像多於優點………

「神秘的操縱桿」在拉下後所引起的現象，共計有右邊所記載的１０個種類。仔細看看這些結果，對玩家較有好處的恐怕只有「隱藏通路（隠し通路）」、「寶箱投下（宝箱投下）」、「敵人道具化（敵アイテム化）」。

スカ	並沒有任何特別。
床抜け	房間裡的地板會崩落，踩上的話會掉往下一層樓。
隠し通路	隱藏通路出現。
水抜け	在該樓層的泉水會消失。
モンスターコール	怪物大量出現。
爆弾投下	炸彈大量從天而降。
トラップ設置	在該樓層會設置大量陷阱。
アイテム消滅	房間內的道具全部消失。
敵アイテム化	房間內的怪物全部變成道具。
宝箱投下	寶箱從天而降。



●逃避炸彈的方法

一旦被大量的炸彈包圍的時候，千萬不要急著想直接逃開，除非有絕對的把握，否則很容易身處在炸彈爆炸的爆炸半徑中。炸彈的ＡＴＢ計量器長短不一，因此一定要選擇有利於脫離的路線，只要一旦有一顆炸彈爆炸那麼就必須謹慎回避。



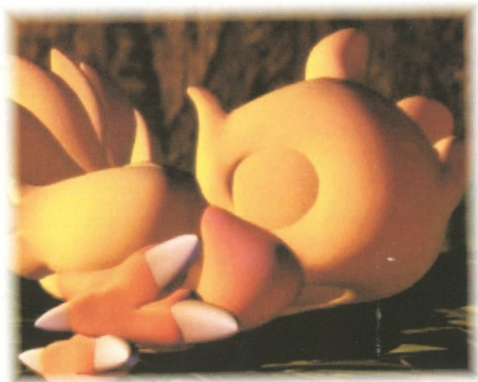
▲觸目驚心的「爆彈投下」，審慎的選擇移動方向才是聰明的作法。



▲「道具消去」發生的可能性也很高，最好先將房間裡的道具先行取得。

神秘的操縱桿所引發的現象

首先「道具消去（アイテム消滅）」會將房間裡的道具予以清除，因此要先把房間裡的道具取完。再來「敵人道具化（敵アイテム化）」的利用，可以讓畫面上的所有敵人瞬間成為道具。但是，「敵人召喚（モンスターコール）」則會在狹小的空間裡，召喚出一大群的敵人。因此玩家身上最好隨時隨地都有準備魔法攻擊用的羽毛，以及攻擊用的召喚魔石。





地板的機關

充滿著危險而看不到的陷阱

地板上的陷阱大多數對陸行鳥而言並沒有任何的好處。而且這些隱藏在地板裡的陷阱都看不見。如果ＨＰ與元氣度太少的話，要是一個不小心踩上這些陷阱，很容易便會造成致命傷害。



▲一般的狀況下是無法看到這些陷阱的，但也並不表示沒有解決的方法。

對付看不見機關的方法

想要看到隱藏在地上的陷阱，那麼必須使用「明眼藥（目にいい藥）」或者是利用「火炬、發電機」來看到隱藏的陷阱。除此之外，也可以利用攻擊的動作，這樣子也可以讓陷阱出現。

目にいい藥　火炬・發電機

機關的種類

對陸行鳥有益的機關

直接了當的說明，對陸行鳥有益的就只有「等級上昇的機關（レベルアップの床）」。只要踩上去便無條件的提昇陸行鳥的等級１級，哇～LOCK。



等級上昇的機關

踩上去之後陸行鳥的等級提昇１級，但是踩過之後便會消失，此機關對敵人與同伴角色無效。

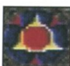
會變更狀況的機關

右邊所記載的９種機關，原則上對於陸行鳥的狀況而言可以說是喜憂參半。「掉落洞穴」、「跳躍泉」可以在被敵人圍困時順利離開現場，而「變化的機關」、「狀態異常機關」則會給予陸行鳥負面的影響。

而各個魔法陣的效果雖然表面上似乎是有用的機關，但實際上並不是有很好的效果。例如一旦讓黑魔道士系的敵人進入黃色的魔法陣，那麼陸行鳥會承受更強烈的魔法攻擊。

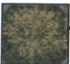


▲在跳躍的魔法陣上，無論陸行鳥、同伴角色、敵人，均會被傳送至另一點。



變化的機關

陸行鳥踩上去之後便會變身為該樓層的其中一種怪物。除了通常攻擊外，按下Ｒ１還可以做出特殊攻擊。



掉落洞穴

這是會掉至下一層樓的陷阱。對於是向上移動的迷宮而言，則便會是退回上一層樓的陷阱。



魔法陣（紫色）

在所有魔法陣當中此魔法陣一定是兩個為一組，不管是誰踩上去都會傳送至另一魔法陣。



魔法陣（橙色）

只要踩上去之後所有的魔法攻擊都會呈現無效。雖然不受敵人魔法攻擊，但自己也不能使用魔法。



狀態異常機關

在３１頁的各項狀態異常情況便是踩上此機關所發生的，同伴角色也會受到影響，但經一定時間便可回復。





彈簧的機關

踩上這一機關便會做出跳躍的動作。雖可跳過某些地形，但對陸行鳥而言並無太多的幫助。



跳躍泉

與左邊跳躍的魔法陣性質相同，也是傳送敵人或陸行鳥與同伴。但僅只單方向的傳送。



魔法陣（黃色）

踩上此魔法陣之後，魔法的效果隨之提昇。要是魔道士系的敵人進入，那可必須趕緊離開。



魔法陣（藍色）

踩上此魔法陣之後，ＨＰ回復的速度隨之加快，看情況如果沒有敵人的話，不妨可以善加利用。

GEOGRAPHY

機關的種類

對陸行鳥有害的機關

右邊８種機關均對陸行鳥有害，這些機關同樣的也是無法在一開始時就可以看到。其中又以「毒機關」、「睡眠機關」、「傷害機關」這一類，如果怪物接近的話同樣也會遭受到傷害。而同伴角色在遭受到這些陷阱時，玩家必須要注意到同伴角色的狀況。



傷害機關

踩上去之後便會有刺針由下往上飛出，在遊戲初期時將是陸行鳥所面對最為頭疼的一項機關。



地圖忘卻機關

不管走幾步路，一踩上去所走過的路便會全部忘記，而且踩過之後並不會從畫面上消失。



毒機關

踩上去之後，不管是陸行鳥或者是同伴角色，都會呈現中毒的狀態。這種機關會殘留下來而不會消失。



睡眠機關

踩上去之後，不管是陸行鳥或者是同伴角色，都會呈現睡眠的狀態。這種機關會殘留下來而不會消失。



回轉機關

陸行鳥踩上去之後，身上裝備的武具會一一甩出，如果還不移動，隨即其他道具也會一一甩出。



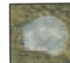
地雷

一踩上去便會爆炸。從爆炸中心向外推兩格便是爆炸半徑，在此半徑內的所有人均會受傷。



泥沼機關

陸行鳥踩上去之後，會一直在原地踏步打滑，此陷阱主要是消耗元氣度，出現之後會殘留而不消失。



黏液

這是怪物所做的陷阱。蛞蝓系的敵人所吐出的黏液，一旦踏上去，不管是誰都會呈現速度遲緩的狀態。



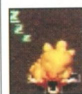
踩踏機關所會發生的異常狀態

下列９項是當陸行鳥踏上「異常狀態機關」之後所呈現出的狀況，其中除了「透明」與「快速」之外，其他的異常狀態都對陸行鳥沒有任何的好處，這真是令人討厭的機關。



異常狀態與藥物的效果一樣

◀藥劑與卡片同樣也會產生下列的異常狀態。

 **毒** 不管是走路、還是攻擊的行動，ＨＰ都會減少。這樣的狀態對同伴或是敵人也是一樣。	 **透　明** 此狀況對陸行鳥特別有利，由於敵人找不到對象，於是可以盡情的偷襲敵人。	 **快　速** 速度上昇，對於攻擊的順序有著莫大的影響，同伴與敵人遭受的話，狀況也是一樣。
 **睡　眠** 直接倒頭就睡，在還沒有張開眼睛前什麼事都不能做，很容易遭受敵人的攻擊。	 **沉　默** 這個狀況無法吟唱魔法，同伴與敵人的狀況也一樣。但依舊可以使用魔石與召喚獸羽毛。	 **青　蛙** 變成青蛙。同伴與敵人的狀態也是一樣，不過最大的好處便是在水面上行走。
 **混　亂** 不管是移動、還是攻擊、甚至於方向的控制，完全不聽使喚。經一定步數便可回復。	 **緩　慢** 速度下降，對於攻擊的順序有著莫大的影響，同伴與敵人遭受的話，狀況也是一樣。	 **縮　小** 縮小的狀態最糟糕，只有陸行鳥才會發生。攻擊力、防禦力都會大幅度的下滑。



STEP-2

Village

瞭解村莊的全貌

陸行鳥在整個冒險的中心地點，就在一處住著都是怪物的村子裡。不管是道具的買賣，還是爪與鞍的合成，甚至於在遊戲中的記錄，這一切都會在這個村子裡進行。

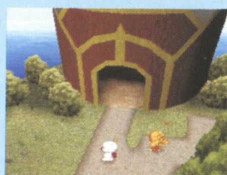
GEOGRAPHY

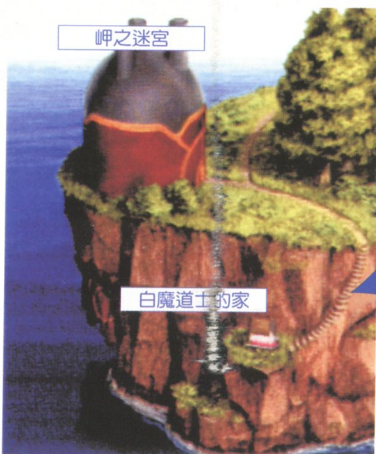
到達村莊之前的道路

遊戲剛開始的時候，暫時還不能前往村子。首先會與莫古利前往岬之迷宮探索，然後在與白魔道士相遇之後，隨即便會與白魔道士進入岬之迷宮探索並完成本迷宮的關卡。在劇情安排進行下，白魔道士便會帶陸行鳥與莫古利前往村子。

發現了不可思議的迷宮

原本與莫古利一同旅行的陸行鳥，在來到一處懸崖時發現了不可思議的迷宮，在進入探索後便開始整個劇情。





據點在白魔道士的家・探索迷宮

被迷宮內的機關彈出至迷宮外的陸行鳥，在白魔道士的細心照料之下回復元氣。在此可以進行遊戲記錄，所以為最初的據點。



過關之後是前往岬之村子

在到達最後一層之後，劇情的安排下讓迷宮沉入海底，白魔道士的家也隨之沉入海底。漂流至岸上的陸行鳥隨即便與白魔道士、莫古利前往岬之村子。



白魔道士的小屋內所隱藏的道具

在白魔道士家中的置物架上，放置白魔道士失敗的藥劑作品。不過在迷宮中ＨＰ為０回到白魔道士家中時，責可以取得「回復藥劑（ポーション）」。

村莊的全景



1 定食屋　2 道具屋　3 黑魔道士研究所
4 倉庫屋　5 炸彈伯母的家
6 巨獸的家　7 白魔道士的家

利用指定道具來解決村人的煩惱

在這個村子裡所住的每一位村民，都有著自己煩惱的事情。而這些煩惱的事情都要陸行鳥從迷宮取得道具後回來村子裡解決。因此，在與村人的對話過程中，一定要詳加體察這些村人的需要，然後帶著指定的道具來解決他們的煩惱。



▲要瞭解龜先生的煩惱，首先必須要購買倉庫才可以。

例 P.144

黑魔法研究家畢克斯

在黑魔道士研究所裡努力研究的黑魔道士畢克斯，在使用「雷電之書（サンダーの本）」之後，畢克斯雖然執行了錯誤的順序，不過還是成功的將爐灶的火予以點燃。之後，陸行鳥便可以在此合成爪與鞍。



醉漢毒樹妖

在定食屋中，德貝利（トンベリ）店長對於一直喝醉的毒樹妖（モルボル）感到束手無策。但是如果帶著「雷電之書（ザンター の本）」到定食屋的話，那麼連續使用7本「雷電之書」之後便會看到原本酩酊大醉的毒樹妖竟然是……







住在怪物村莊可憐的少女

白魔道士原本是與怪物村子裡的怪物朝夕相處在一起的，並且就住在炸彈伯母（ボムおばさん）的隔壁。但是後來村子裡的怪物漸漸的討厭人類之後，白魔道士隨即便搬遷到岬之小屋。但是岬之小屋在坍塌之後，白魔道士便再次回到村子裡。

在故事一開始時所登場的人形娃娃

當白魔道士回到村子裡之後，寂寞的她便親手做了一個人形娃娃，而這娃娃正是開場動畫中的…。



白魔道士的家



真是一位和藹可親的伯母

炸彈伯母（ボムおばさん）以一己女流之力來扶養三個小孩。最近對於白魔道士也是相當的冷漠，但是針對其本身而言仍舊是一位相當和藹可親的母親。的確，對於不是人類的莫古利以及陸行鳥而言，在言語的交談上就比較熱絡。

冒險的記錄與存檔

在莫古利所在的一樓位置可以看到一張床舖，在此可以進行遊戲的記錄存檔。陸行鳥如果從迷宮回來的話，同樣也是會到此。另一方面在白魔道士的家中也有一張床舖，其功能與莫古利的床舖是一樣的。

炸彈伯母的家





GEOGRAPHY





胖陸行鳥的道具屋

體型龐大的膽小鬼

體型龐大的胖陸行鳥（デブチョコボ）是唯一不會討厭人類的村人。在岬之迷宮中的時候，牠的膽小是眾所周知的，而膽小的牠則是村子裡的道具屋的店長。由於為了作生意，後來與席德（シド）一同協力挖掘可以前往迷宮的捷徑。但是至今牠仍舊不敢利用該捷徑前往迷宮。

可以在這裡購入脫出之書籤

道具屋裡的商品並不會像迷宮中的商店那麼樣，經常會有各式各樣的物品。但是有一項道具是相當的重要，那就是「跳躍書籤（テレポのしおり）」。除此之外，當在迷宮中進行到特定的樓層之後，在道具屋內的箱子旁還會空出一條通路前往迷宮。

ポーション	買	50ギル
デスペルの薬	買	300ギル
識別のカード	買	100ギル
マップカード	買	300ギル
ナッツ	買	100ギル
テレポのしおり	買	300ギル
記憶のしおり	買	300ギル

可愛的豆兒到底跑到那裡去了！？

龜先生所經營的是一間相當不起眼的倉庫屋。最初與牠交談時，發現到牠好像一直在找某樣東西。後來安全的將豆兒（ドル）送回至蒼倉庫屋之後，龜先生便恢復成為鍛冶屋的打鐵師傅，而豆兒則是成為倉庫的管理員。

負責保管稀有道具

只要花錢便可以追加倉庫裡放置道具的數量，先行將迷宮中取得的稀有道具放置在此，這也是相當安全的作法。









龜先生的倉庫屋





吉夫・拉・德貝利的定食屋

酩酊大醉的毒樹妖與掌廚吉夫

村子裡的村民如果要吃飯的話，通常都會到吉夫（シェフ）所開的定食屋。但是每天都會有一隻毒樹妖來到店裡喝酒，而且喝醉之後總會影響其他客人。為了不讓店裡的客源流失，吉夫對毒樹妖相當的苦惱…。



◀從毒樹妖的桌子上可以看到撒亂的空酒瓶，而店裡沒有其他客人。

接著來訪又看到有煩惱的人

在將醉漢毒樹妖的事件予以解決之後，過不久再次來到店中便會看到有其他的客人。這一次是克布林的約會事件。在深入瞭解到這件事情之後，這一此可必須收集更為麻煩的指定道具。



過了不久再度回到定食屋中，這一次的話題便是這二位克布林。



黑魔道士研究所

研究黑魔法的魔道士５人

向來以嚴格作風著稱的黑魔道士研究所的所長，為了研究「黑魔法」中的秘密精髓，於是與另外四位黑魔道士不分日夜一直在進行研究的工作，那麼研究的成果如何呢？



所長

所長會教導陸行鳥有關於「不可思議羽毛」的意思，遊戲中並可在所長這裡取得不同的羽毛。



畢克斯

使用大型的爐灶在那不斷的研究，研究…。但是好像其研究內容與研究所的研究目標有點不同。



傑西

利用怪物的精華來調製「解咒之藥（デスペルの藥）」，並提供給予陸行鳥使用。



威杰

一天到晚一直在那裡唸著「研究，研究…。」但到底在研究什麼呢？



克洛馬

一直都不說話的克洛馬，總是靜靜的站在前往地下室的入口。

巨獸一家





鐘愛雕塑的工匠

貝恩（ベンさん）是巨獸家中的一家之主，經常為了雕刻作品而忘記回家。然而家中的女主人芭芭拉（バーバラ）也是動不動就不在家。最後總是留下巨獸寶寶（ベビモ）一人獨自看家，整個家裡看起來都沒有像家的感覺⋯。



沉默寡言的巨獸寶寶

◀▼在家中一直不願意說話的巨獸寶寶，其實是對於一直埋頭苦幹的父親感到不滿。



還有像這樣子的村民！！

在村子中除了建築物裡有居住村民之外，在黑魔道士研究所至定食屋的中央有一棵巨大的樹木。另外在倉庫屋與道具屋之間也有雕刻中的石像。然而一直在石像雕刻的便是巨獸寶寶的父親貝恩先生，貝恩先生經常會為了雕塑完美的作品而一直呈現出苦惱的狀態。

而在大樹方面會看到兩個石頭巨人在那裡照顧大樹，那兩位石頭巨人會告訴陸行鳥有關大樹的事，然而這兩位石頭巨人則為如何強化大樹的生命力而煩惱。

雖然這些村民的煩惱事件一時之間還不可以馬上解決，不過可別忘記要經常的拜訪。





◀為了雕塑完美的石像作品，貝恩經常會呈現出苦惱的狀態。



▶前往大樹的所在位置會看到二個石頭巨人在那照顧大樹。



班別：　　　　　　　　姓名：　　　　　　　　學號：

■地理學之…………隨堂測驗

對於複雜的陷阱以及村子的結構，同學們是否已經都有所瞭解了呢？現在就讓我們來做一個隨堂測驗，看看同學們對於這門學科是否已經完全掌握。

以下的問題，若是正確的話選擇○，認為是錯誤的話就選擇×。

監考老師

問０１→在地圖畫面中，藍色的部分是表示陸行鳥所走過的位置？【○・×】

問０２→基本上「跳躍書籤（テレポのしおり）」的使用，是用來離開迷宮？【○・×】

問０３→神秘的操縱器對於怪物以及道具並不會產生任何的效果？【○・×】

問０４→盜賊的寶箱並不會在席德塔中登場？【○・×】

問０５→火炬的效果只可以用來顯示隱藏的陷阱，並不能照亮房間？【○・×】

問０６→普通的寶箱並不需要特別指定的鑰匙？【○・×】

問０７→地板上所有的陷阱中，最令人頭痛的便是「等級下降機關」？【○・×】

問０８→在紅色的魔法陣中，陸行鳥站在上面便可以提高魔法的效果？【○・×】

問０９→踩上狀態異常的機關如果中毒的話，其畫面上陸行鳥會呈現ＨＰ減少的狀況？【○・×】

問１０→「沉默」這一項異常狀態發生的話，陸行鳥便無法和同伴交談？【○・×】

問１１→定食屋的老闆他的右手是握著菜刀？【○・×】

問１２→貝恩先生的職業是一位創作藝術家？【○・×】

問１３→負責經營道具屋的胖陸行鳥，與白魔道士希蘿瑪從小就認識了？【○・×】

問１４→在希蘿瑪家中的床上，也可以儲存遊戲進度？【○・×】

問１５→炸彈伯母有兩個小孩？【○・×】

問１６→黑魔道士研究所的所長，全心投入研究召喚魔法？【○・×】

問１７→在道具屋可以以１５０元的價格，向胖陸行鳥購買「跳躍書籤（テレポのしおり）」？【○・×】

問１８→沒事到海岸走走，便可以看到寶箱漂流到海岸上？【○・×】

問１９→在村子中有兩個石頭巨人負責照顧大樹，一位叫哥德（ゴットン），另外一位叫哥昔（ゴーシュ）？【○・×】

問２０→每天跑到定食屋喝個酩酊大醉的毒樹妖，其實牠的真實身份是這個村子的村長？【○・×】



答案	
○　個	×　個

道　具　學

在這裡要說明各個道具在取得之後，該如何的使用以及合成方法的解說

同學們在整個冒險的過程中，道具的使用絕對有密切的關係。然而這些道具在獲得之後應該如何使用，以及如何予以合成，在此都會做一番詳細的解說。此外，在本章節裡還會為各位同學詳細的列出道具的明細清單，其中有些相當稀有的道具，同學們恐怕沒辦法在我店裡買到，如果有找到的話，本人願意以高價收購。

胖陸行鳥筆





STEP-1

道具取得與使用方法

陸行鳥所挑戰的各個迷宮中，有許多珍貴的寶物都沉睡於迷宮的最底層。想要獲得這些寶物，那麼就必須一直重複的去探索迷宮。由於道具本身的種類相當的繁雜，而且取得的方式與使用的方法也各有不同，在下列特舉出道具取得的方法與使用的方法。

入手方法



拾獲



寶箱



泉

打倒怪物



棚架



購買



使用方法



裝備



合成



敵人

飲用



自己使用



事件



遊戲特別重點建議

這一類的寶箱必須使用特別的方法

一些特殊的寶箱要打開的話，當然就要用特別的方法，例如盜賊的寶箱就必須使用盜賊的鑰匙。另外封印的寶箱則必須使用具有地、水、火、風、雷屬性的魔法書才可以打開，即使使用錯誤，寶箱本身也會顯示出正確的魔法屬性。但是「攝取之書（ドレインの本）」本身並不屬於任何屬性，因此不具有打開寶箱的能力。

封印的寶箱



＋



各種魔法or
ドレインの本（攝取之本）

盜賊的寶箱



＋



盜賊的鑰匙
（シーフのカギ）

LESSON 1 獲得的道具的種類

在迷宮裡掉落在地上的道具，大致上劃分為３個種類。第一個，對於道具本身的名稱以及使用的效果都完全確定。第二個，名稱確定，但是效果以及裝備本身的狀態並不是很瞭解。第三個，對於道具本身的名字與效果都完全不知道，這個便稱為不確定的道具。名稱與效果都知道的道具，在使用上當然是格外的安心，但是對於另外兩種無法很確切識別而言，在使用上就多了一份危險性以及神秘感。下列，就以各個道具的特徵逐一分門別類的來介紹。

魔石與書籤，這一類的道具在取得時就有明確的名稱以及使用效果。即使還是有大部分的道具會以不確定的名稱登場，但是像這一類的道具玩家則可以安心的來使用。

在迷宮內所取得的道具，既不知道名稱而且也不瞭解用途，這一類的道具便稱之為不確定的道具。這種情況大多發生在卡片與藥劑身上居多，因此在不得已的情況下，最好不要輕易使用。

爪與鞍還有精華，這一類的道具在取得的時候，名稱都已經確定。但是，即使確定了名稱其效果與狀態都很難予以掌握。這一類的道具與不確定的道具最大的不同點，在於爪本身就是攻擊用途，鞍本身就是防禦功能，在使用用途的途徑上就表示的相當明確。而精華本身無可厚非是拿來合成時的道具。

ツメ與クラ所隱藏之各式各樣的要素

爪與鞍本身在沒有識別的情況之下，本身的特殊能力以及狀態均無法獲得正確的判斷。特殊能力本身對於武具的狀態變化的影響層面並不高，例如，「縮小之爪（こびとのツメ）」在攻擊怪物的同時，隨即便會給予怪物「怪物縮小（モンスターが小さくなる）」的狀態變化。這種在殺傷以外再給予狀態上的變化，這就稱為爪本身的「特殊能力」。而鞍本身則是可以防止遭到狀態上的變化為主（參見４９頁）。此外在爪與鞍本身還包含有「鍛錬度」的表示（參見４８頁），鍛錬度的意思就是指武具本身在字尾後面所附加的參數，例如「木のツメ＋１」就表示木之爪的鍛錬度為一。對於鍛錬度不利的情況下，便是獲得的爪與鞍本身就是“受詛咒的道具”（參見４４頁）。另外，在爪與鞍中也可以利用道具來追加屬性（參見４９頁）。所以爪與鞍本身並不重於識別與否，在於其功能上的要求。



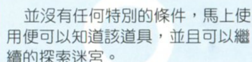
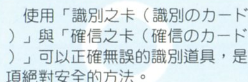
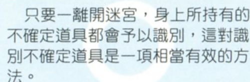
LESSON 2 要瞭解不確定道具的方法

要識別不確定的道具的方法一共有３個，首先就是直接使用或者是裝備起來。再來便是使用「識別之卡（識別のカード）」或「確信之卡（確信のカード）」來確認道具。最後便是直接離開迷宮的識別方法。下列圖表便是顯示這３種識別法的優點與缺點，提供玩家做一番參考。

發現不確定的道具



使用・裝備	使用識別・確信之卡	脫出迷宮
並沒有任何特別的條件，馬上使用便可以知道該道具，並且可以繼續的探索迷宮。	使用「識別之卡（識別のカード）」與「確信之卡（確信のカード）」可以正確無誤的識別道具，是項絕對安全的方法。	只要一離開迷宮，身上所持有的不確定道具都會予以識別，這對識別不確定道具是一項相當有效的方法。
陸行鳥在使用之後，狀態的變化與受傷都由該道具決定，是一項危險度極高的識別法。	最主要的前提便是一定要持有這兩種卡片，並且在使用的時候對於其他已識別過的道具而言，並沒有其他的功用。	使用這個方式雖然能夠讓所有不確定道具一下子全部予以識別，但是玩家要考慮到如何順利的來離開迷宮。

遊戲特別重點建議　不要隨便裝備不知道名稱的「首輪」

爪與鞍就算在沒有識別的情況下，即使裝備起來也脫離不了爪與鞍本身的特有裝備性質，可是「首輪」的狀況雖然也是裝備品之一，但是情況則不比爪與鞍。主要的原因在於首輪本身所發揮的效果是屬性輔助功能，因此即使與爪、鞍裝備在身上時，對於攻擊力以及防禦力並沒有很直接的影響力，但其特殊效果則相當的吸引人。一旦裝備後發現到也遭受詛咒時，同樣的也可以使用「解咒之藥（デスペルの藥）」來解除裝備上的詛咒，有關於首輪的效果請參閱第６８～６９頁。



◀首輪本身所引發的效果，其程度是相當令人期待的。

LESSON 3 脫出迷宮識別道具的結果無常的

對於不確定的道具予以做過識別之後，下次再撿到相同的道具時便不會取得之前所見過的不確定名稱，離開迷宮所取得的識別結果是極不穩定的。例如說在迷宮裡撿到「乾燥果實（かんそうした實）」在吃下去之後是「核果（ナッツ）」的話，那麼離開迷宮之後，再回到迷宮探索時便會發現到「乾燥果實（かんそうした實）」其內容已經不再是「核果（ナッツ）」了。

不確定的道具

◀最初取得道具時還不清楚道具本身的效果是什麼…。

予以識別

◀利用識別的方式來確認該道具本身的用途及內容。

相同道具不須再鑑定

▶對於已經識別過的道具再出現便可安心的予以使用。

離開迷宮便重新安排

▲識別的結果是相當不明確的，所持有的不確定道具皆予以替換。

遊戲特別重點建議

「忘れんぼうの藥」會使識別過的道具從新安排

脫離迷宮之後曾經識別過的道具都會從新安排過，使用「健忘之藥（忘れんぼうの藥）」的話，便會使裝備品以外所有的道具呈現不確定名稱的情況。雖然這種藥劑會使得陸行鳥本身所持有的道具呈現不確定名稱的情況，但卻可以讓陸行鳥在迷宮中撿到相同的不確定道具時，便可了解該道具的真正名稱。





LESSON 4 對付詛咒效果的方法

爪與鞍對於攻擊力與防禦力的提昇可以說是極為重要的裝備，如果不幸遭受到詛咒的情況時，這對玩家將是一件相當苦惱的事。關於詛咒所會帶來的影響以及該如何解決，在此將會為玩家們做一番詳細的解說。



不要裝備到受詛咒的道具



攻擊力（防禦力）的鍛鍊度會損壞

基本上遭受到詛咒的爪與鞍的鍛鍊度皆會受到損壞，遭受詛咒的爪與鞍與同種類沒有受詛咒的爪與鞍，其攻擊力、防禦力的數值相差很多，但是受詛咒的爪與鞍其攻擊力與防禦力絕對不會是0。



最好不要這樣做…

即使沒有裝備爪也沒有裝備鞍，這樣的情形要比裝備到受詛咒的爪與鞍要好得多。寧可多花一點時間去尋找更為強力的裝備，也不要利用受詛咒的爪與鞍來擔任臨時的裝備。

解除詛咒的效果要使用「解咒之藥」

「解咒之藥（デスペルの薬）」能夠使裝備到受詛咒的爪與鞍予以解咒。但是解咒的裝備其鍛鍊度的等級水準、能力數值還是照舊，所以解咒的目的主要是為了將裝備予以替換。



◀鍛鍊度的損壞以及其他的狀態數值在解除後仍舊不變。



回轉機關

◀只要踏上回轉機關，身上的裝備都會一一的被甩出去，就連詛咒道具也是一樣。

損壞

▶受詛咒的裝備其耐久度一旦為0時，也會像一般的裝備，隨即便當場損壞。

LESSON 5 取得精華與使用的方法

在將怪物打倒之際，此時踢出「空瓶（空のボトル）」的話，只要成功便可以將怪物的精華予以吸收。怪物的精華有著各式各樣的種類而且用途也是各有不一，基本上這些精華對於陸行鳥在整個冒險中，扮演著極為重要的角色。精華的使用大致上可以分為３個方法，下列便是在取得精華後所要進行的動作。至於各個精華的效果以及取得的怪物，這些請參照第５７頁與第９３頁。



▲「空瓶」本身也具有攻擊力，但在使用時必須確定怪物本身的狀態是最弱的情況。





◀能夠回復體力還有元氣的精華，可以讓陸行鳥還有同伴角色使用。



◀精華本身也是擁有封印魔法以及混亂等特殊效果。



◀在合成的時候也一併加入的話，就會發生不同的效果。

遊戲特別重點建議　「識別之卡」與「石」的重要性

「空瓶（空のボトル）」本身的攻擊力相當的低，想要一出手就將敵人的精華予以吸收是相當困難的。因此想要將在瀕死狀態的敵人予以使用「空瓶」擊倒時，又必須要小心翼翼的避免讓角色同伴將敵人打死。在此玩家不妨利用「識別之卡（識別のカード）」先探查敵人的ＨＰ，然後再使用「石」來代替其他的攻擊，如此一來便可以避免同伴角色與敵人發生接近戰，再來還可以避免陸行鳥如果等級太高，而一擊就將敵人打死。另外，也不妨利用狹窄的走道，這也可避免讓同伴角色與敵人接近戰。



◀要調查敵人的ＨＰ的殘量，最好是避免給予過多的傷害。



LESSON 6 所持有多餘道具的整理方法

整理方法之1　利用回收郵筒來做到一石二鳥之計

回收郵筒的道具換取法則是以抽籤的方式進行，所以千萬不要將有必要的道具放入，應該將身上過多而且派不上用場的道具，或者是不是很稀有的道具才是正確的。另外對於自己不想要的道具，也可以放進去來換取新的道具。



▶輕輕鬆鬆就可以得到道具的設施。

整理方法之2　「藥劑」倒掉換取「空瓶」

「回復藥劑（ポーション）」這一類的道具即使拿得再多，一瓶藥劑也會佔用道具欄內的一個位置，「空瓶（空のボトル）」不管有多少個，在道具欄內都會呈現「空のボトル×個數」。所以不要的藥劑可以倒掉以換取空瓶。



▶空瓶本身的持有數量可說是越多越好。

整理方法之3　賣給商店來換取資金

在迷宮內的商店同樣的也會進行商品的買賣，這種方法與整理方法之1的情況大同小異，只不過這一種的方法並不是將不要的道具予以捨換，而是將道具變成現金罷了。不過要注意到變賣的商品其價值是原價的二分之一。



▶為了要取得金錢，變賣道具是一項不錯的方法。

整理方法之4　利用「踢（ける）」

將道具踢向敵人也是一種處理道具的方法。將道具踢向敵人的時候會因道具本身的特性而有著不同的反應，例如將「損傷藥（ダメージ藥）」踢向敵人的話，當然敵人就會遭受到損傷，但在將道具踢出去之前，一定要確認該道具的特性。



▶一個不小心把回復藥劑也踢出去的話…

遊戲特別重點建議　極為重要的「增值書籤（ものもちのしおり）」

遊戲剛開始的時候陸行鳥本身所可以攜帶的道具數量最多為18個，相信這絕對在遊戲的過程中對玩家而言是不夠的。如果使用「增值書籤（ものもちのしおり）」便可以將道具欄的最大持有數增加一個，道具最大持有數的上限為64個。如果想要增加身上所持有的某一道具，不妨利用「分裂之卡（分裂カード）」，這樣一來便可以將道具的數量由一個變成兩個，很適合用來將稀有的道具予以增值。



◀▲道具所持有的數量太多時，記得要經常予以整理或增加道具欄最大數。

LESSON 7 不同的道具其用途也是各式各樣

道具的使用方法大致上可以劃分為右邊所記載的３個方式，除此之外在陸行鳥的整個冒險過程中，有的道具對於劇情的發展也有著相當重要的地位。在這裡可以參照下列所劃分的使用方法，其中均有詳細的內容說明。

通常的使用方法

- 裝備（攻擊、防禦）
- 使用（自己使用、飲用）
- 踢（攻擊）

挖掘牆壁

ホリーのツメ、クラッシュストーン、爆發藥

在迷宮裡的牆壁上如果沒有特別的要求使用道具的裝置的話，那麼這一面牆便可以予以破壞。挖掘牆壁可以有效的通行於所要前往的地方，但是使用方法要格外的注意，例如「鑽鑿之爪（ホリーのツメ）」每挖一格，其耐久度的消耗相當的快。

可以挖掘



不可挖掘





使用在合成上

本、エキス、タネ

在迷宮內要利用爐灶來合成爪或是鞍時，每一回的合成都必須使用「火燄之書（ファイアの本）」或「雷電之書（サンダーの本）」來將爐灶的火點燃。除此之外，在合成時也一併加入「精華（エキス）」或「種子（タネ）」的話，還可以追加特殊的效果或屬性。





▲▶使用「精華」或「種子」來擔任合成要素，會發展出形形色色的爪與鞍。

使用在裝置物上

ファイアの本、サンダーの本

在昏暗的迷宮內將燈點亮，這時候便可以很清楚的看到隱藏在地上的陷阱，要點亮迷宮裡的照明設施那便是「火炬」與「發電機」。「火炬」可以用火燄、雷電來予以點燃，而「發電機」本身只能夠利用雷電來予以動作。



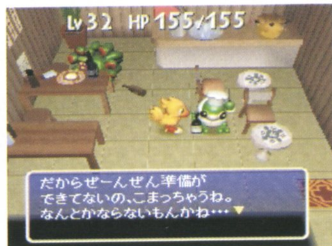


▲▶「火炬」與「發電機」可以將室內的可見範圍增廣，還可以看見隱藏的陷阱。

使用在事件上

全部的道具

在村子裡會發生各式各樣的事件，而這些發生的條件大多會提出要求給予道具。一旦發現村民提出「～想要（が欲しい）」的字語時，這時千萬不要吝嗇的將道具給予對方，如果一時身上並沒有指定道具的話，那麼也要努力的去尋找出來。完整解決村民的事件的話，如此一來才可以看到真正的結局。



◀住在村子裡的村民們大多都有自己的煩惱，在解決這些煩惱的過程中，不時可以看到村民們有趣的對話。



STEP-2

關於爪、鞍的特殊能力

在迷宮探險時，對於戰鬥是無可避免的一條路。然而如何有效的贏得每一場的戰鬥，提昇爪與鞍這一類的裝備品的特性便是十分重要的事，在此將這些武具裝備品的特性做一番解說。

爪、鞍其本身在最初時並無太多的特殊能力與屬性，即使有也是相當的少數。然而這些特殊能力在戰鬥的過程中，對於某些場合的怪物或許會有相當大的影響。但是有效的提昇武具本身的鍛鍊程度，有時要比其附加的特殊效果或追加屬性要來的好。



LESSON 1 鍛鍊度的上昇就等於裝備的強化

爪與鞍的名字的字尾有出現數字的話，例如「＋２」等數字附在字尾後面，這樣子的情形我們便稱這個數字為該武具的鍛鍊度。基本上武具本身的鍛鍊度越高，那麼陸行鳥本身的攻擊力與防禦力也就越高。但是武具本身如果受到詛咒的話，那麼在字尾便會出現「－」（損壞）的符號。一旦不小心裝備到的話，記得使用「解咒之藥（デスペルの藥）」。

ツメ的鍛鍊度

攻撃力 7
耐久度
元気度
頑丈さ
限界LV 40
雷の力を秘めている

攻擊力上昇

クラ的鍛鍊度

防御力 8
耐久度
元気度
頑丈さ
限界LV 40
火の攻撃に強い

防禦力上昇

要如何才能使鍛鍊度上昇呢？

鍛鍊度不夠高的爪與鞍也是有辦法使其鍛鍊度提高。然而要將鍛鍊度提昇並且強化裝備的能力，最直接的辦法就是使用「升級卡（ツヤ出しカード）」，除此之外也可以利用「爐灶」來將爪或鞍等予以合成，這樣一來也有可能合成出能力相當可觀的武具裝備。

提昇的卡片



▲使用「升級卡」來提昇爪或鞍的鍛鍊度，這是最直接也是最有效的方法。

道具合成



▲將爪或鞍放置「爐灶」內予以合成，可以大幅提昇合成後的爪或鞍的能力。

ITEM

LESSON 2 關於特殊能力以及屬性

除了提昇鍛鍊度之外，另外還有其他的方法可以強化武具等裝備，那就是追加各種特殊能力以及各種的屬性。在這裡，將以具體的解說來介紹武具在追加特殊能力之後所得到的效果。

ツメ（爪）的附加

爪的特殊能力是在攻擊對方的同時並附加的影響，基本上其效果共有兩個方面。首先，特殊能力是在爪本身給予對手傷害的同時，進而追加水睡眠、混亂、青蛙等等各項的狀態變化。再來，屬性的特徵在於爪給予敵人傷害的一瞬間，並同時加諸屬性在其中，怪物本身如果對於爪本身的屬性是屬於相剋的話，那麼，在攻擊後所給予的損傷還會追加。最後玩家要注意到特殊能力僅可以同時附加兩種為限制。



屬性追加影響
對相剋屬性的傷害加大



特殊能力追加影響
發生狀態變化



爪本身可同時擁有
特殊能力與追加屬性

クラ（鞍）的附加

鞍本身可以同時追加多項的特殊能力，在追加多項的特殊能力之後，一旦誤使用錯誤的卡片或是藥劑，甚至在移動時不小心踩到陷阱，這時候鞍本身就回發揮抵制異常狀態的能力。除此之外，鞍本身所追加的屬性，其功能是屬於魔法方面的屬性，因此一旦遭受到魔法攻擊時，傷害的程度自然便會減輕。



特殊能力追加影響
成功回避異常狀態的攻擊



屬性追加影響
同屬性攻擊傷害減輕



特殊能力影響
陷阱成功回避



STEP-3
關於爪、鞍的合成

為了對付眾多兇惡的怪物，在迷宮裡所取得的爪與鞍便是日後相當重要的裝備。在這裡將介紹如何強化這些裝備，以及在合成時所要注意的規範，使得玩家能夠擁有一流的武具。

在合成時，爪並不能與鞍相互的合成，必須要爪對爪以及鞍與鞍，這樣一來才可以順利的合成出強力的裝備。在合成的過程中可以看到各式各樣的變化，鍛鍊度的上昇、特殊能力與屬性的追加、耐久度的增減以及各個參數的改變。在合成的過程中可以享受到自己來打造自己所喜愛的裝備。



LESSON 1 有2種類型的合成結果可以選擇

合成時，最基本必須把兩個爪或者是兩個鞍放入爐灶中。這時，完成的結果會因道具的特性而有所不同。在畫面右側中間均會出現兩種合成選擇，不管是哪一種的合成結果，其表示的方式仍以選擇的道具為主。此外，順位的排列方式並不會影響在合成後所得到的結果。

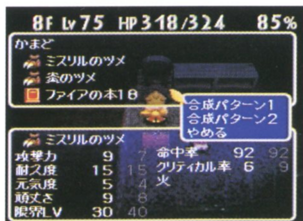
合成類型1



or

合成類型2

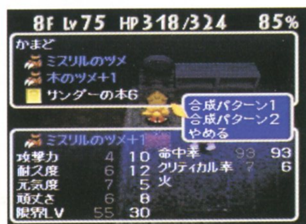




▲在合成前會有結果的表示，可以提供玩家在合成過程中的一項參考。

LESSON 2 合成後對於鍛鍊度的強化

爪與鞍的鍛鍊度在合成時對於其他的數值仍具有影響力。例如說兩個同為鍛鍊度＋１的爪或鞍在合成的時候，自然而然便會產生所謂１＋１＝２的結果。但是基本的數值會因為鍛鍊度的增減而有所修改，因此在合成的過程中，鍛鍊度本身便扮演著主導的角色。因此想要培育自己所要的武具，那麼首先不妨多加注意到鍛鍊度的提昇水準。



▲木與鐵這一類比較弱的道具，鍛鍊度的最高值（限界ＬＶ）自然不高，所以成長率相當低。

當兩個爪在合成前

木のツメ＋１
攻撃力４



鐵のツメ＋１
攻撃力６

可以預期合成結果

木のツメ＋２
攻撃力６

or

鐵のツメ＋２
攻撃力７

鍛鍊度為「－」的武具其合成結果

當鍛鍊度為「－」的爪或鞍在與鍛鍊度為「＋」的爪或鞍合成時，這時便會產生鍛鍊度為「±」的情況。但是要注意到已經裝備的武具如果已經是受詛咒的狀態時，那麼即使在合成之後所得到的鍛鍊度為「±０」，仍舊無法予以解除受詛咒的狀態。

木のツメ －１ ＋ 木のツメ ＋１ ＝ 木のツメ （±０）

鍛鍊度均為「±０」的武具其合成結果

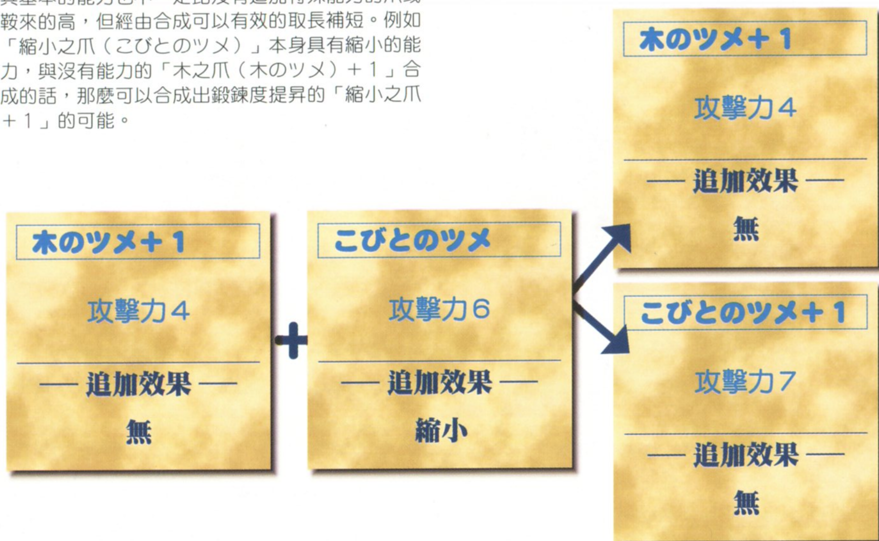
武具名稱後並沒有附加鍛鍊度，我們便稱之為「±０」。這種合成的情況就如同０＋０＝０的情形一樣，因此絕對不會出現提昇鍛鍊度的可能。當然即使是相同名稱的兩具爪或鞍，其合成結果也不會提昇鍛鍊度。通常這種情形大多會合成的原因均以修復失去的耐久度為主。

木のツメ （±０） ＋ 木のツメ （±０） ＝ 木のツメ （±０）



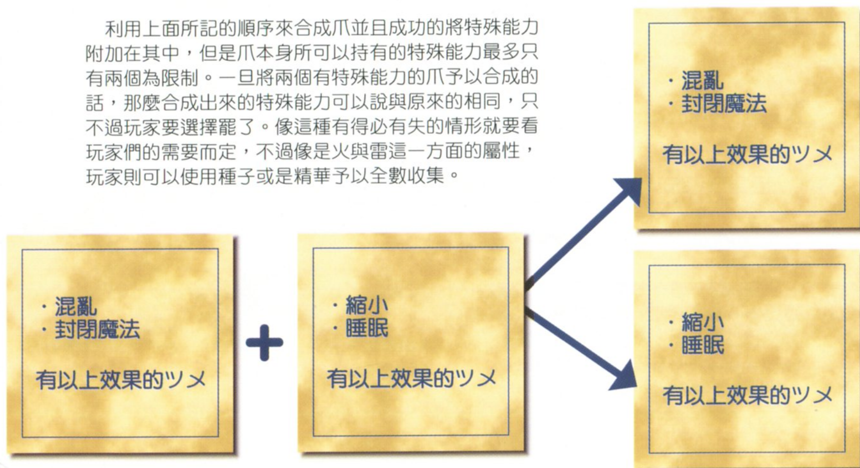
LESSON 3 特殊能力的附加

爪與鞍中，並不是每一樣爪或鞍都擁有特殊能力或者是追加屬性，並且有追加特殊能力的爪或鞍，其基本的能力也不一定比沒有追加特殊能力的爪或鞍來的高，但經由合成可以有效的取長補短。例如「縮小之爪（こびとのツメ）」本身具有縮小的能力，與沒有能力的「木之爪（木のツメ）＋１」合成的話，那麼可以合成出鍛鍊度提昇的「縮小之爪＋１」的可能。



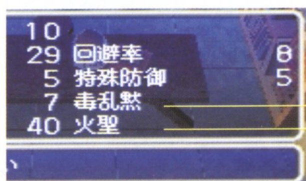
擁有２種特殊能力的ツメ

利用上面所記的順序來合成爪並且成功的將特殊能力附加在其中，但是爪本身所可以持有的特殊能力最多只有兩個為限制。一旦將兩個有特殊能力的爪予以合成的話，那麼合成出來的特殊能力可以說與原來的相同，只不過玩家要選擇罷了。像這種有得必有失的情形就要看玩家們的需要而定，不過像是火與雷這一方面的屬性，玩家則可以使用種子或是精華予以全數收集。



鞍所附加的各個屬性所產生的狀態變化以及防禦效果

鞍本身所追加的特殊能力以及屬性防禦的變化要比爪來得多，越多項的特殊能力以及屬性防禦均可同時有效的應用在鞍身上，因此無論在迷宮內碰到機關、誤飲藥劑或是使用不當的卡片，這些突如其來的狀態變化，均可防患於未然。此外，對於屬性攻擊還有減半效果。



▲有這麼多種的特殊能力以及屬性追加，這樣子在迷宮裡還有什麼好怕的呢？

特殊防御
毒乱黙
火聖

狀態變化防禦

可以防止狀態的變化，防禦效果雖然沒有１００％，但仍有其必要性。

特殊防御
毒乱黙
火聖

屬性防禦

在追加之後遭受到相同屬性的攻擊，在損傷方面至少有減半的效果。

狀態變化防禦
・毒
・沉默
預防之クラ（鞍）

＋

屬性防禦
擁有冰之屬性的クラ（鞍）

→

・毒
・沉默
能夠預防並且擁有冰之屬性的クラ

屬性防禦
擁有火之屬性的クラ（鞍）

＋

屬性防禦
擁有雷之屬性的クラ（鞍）

→

擁有火之屬性的クラ（鞍）

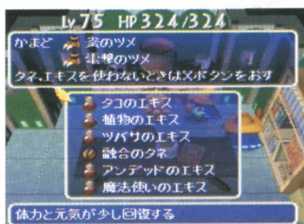
擁有雷之屬性的クラ（鞍）

要追加特殊能力並不是件難事，但是單就屬性與屬性之間的合成通常只限於一個種類的產生。例如將擁有火屬性的鞍與冰屬性的鞍予以合成的話，那麼只能夠合成兩者之間的基本參數，至於屬性只能二選一，但是加入精華或種子的話，那麼便可追加複數的屬性。



LESSON 4 使用エキス、タネ進行合成

陸行鳥可以使用精華與種子，同樣的精華與種子也可以使用在同伴或者是敵人身上，但是這兩種道具最有效益的使用用途就是在合成時成為追加要素。在合成時不但可以強化合成武具的基本狀態，此外，特殊能力與屬性的追加更是一大特色。



耐久度上昇

大體上精華本身的效果均能夠提昇爪與鞍的耐久度，至於上昇的幅度這都得看精華本身的種類而有所差異。但並不須要特別的在意耐久度的問題。



提昇狀態

在某些精華中可以在結合武具的同時，同時強化武具本身的各項基本能力素質。這種特殊的強化方式，在合成時要仔細觀察畫面上所顯示的合成結果。



附加特殊能力

某些精華可以讓爪與鞍追加混亂（防止混亂）或是中毒（防止中毒）等特殊能力。如此一來可以讓爪子的攻擊如虎添翼，讓鞍的防禦更有保障。



附加屬性

爪與鞍本身有的具有屬性能力，但是對於某些攻擊力高卻沒有屬性的爪或鞍而言，在合成時將具有屬性的種子一併加入的話，便可追加種子的屬性到爪或鞍上。



特殊能力的結合

在合成兩個均持有特殊能力的爪或鞍時，想要同時擁有兩個特殊能力的話，可以利用「結合種子（結合のタネ）」，將兩種特性合而為一。



屬性的融合

在合成爪與鞍的時候，對於兩個不同的屬性可以利用「融合種子（融合のタネ）」，或者是具有融合能力的精華。如此一來可以讓爪或鞍擁有兩種屬性。



遊戲特別重點建議　得到反效果的爪與鞍

精華與種子均可在爪與鞍這兩方面來使用，主要是用來在合成時予以改變爪與鞍的效果。簡單來說便是影響爪本身的攻擊以及影響鞍本身的防禦。例如將「火之種子（火のタネ）」加諸在爪身上，那麼在攻擊的同時便可順帶發揮火屬性之攻擊，而鞍則是可以將敵人給予相關火屬性的傷害，有效的予以減輕受傷害的程度。但是，元氣度與回避率這一種與狀態能力相關的數值，爪與鞍兩方面所訴求的方向是完全不同的。

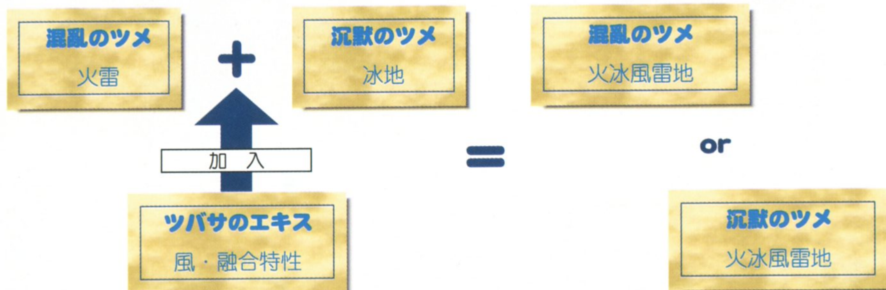


◀在合成之前可別偷懶不去確定各項數值的變化。

ITEM

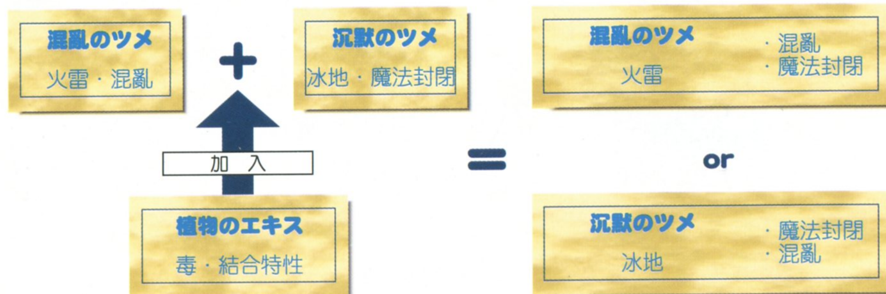
關於附加的屬性與融合

將多數的屬性結合在一起就必須使用「融合種子（融合のタネ）」或者是具有融合特性的精華。下表便是利用具有融合特性的精華來將兩種以上的屬性予以合併的情形。合成之後便會發現屬性部分均已合併，但是也不難發現到融合並不能將特殊能力部分予以結合，所得只可從兩種結果二選一。



關於特殊能力的結合

要合併雙方的特殊能力便是使用「結合的種子（結合のタネ）」或者是具有結合特性的精華。下表所附加的精華是具有結合特性並且擁有特殊能力，在此精華本身所持有的特殊能力均不會反應出來，基本上所會呈現的特殊能力是以在合成時的爪為優先，這一點請多加注意。



鞍的場合是…

在鞍場合下，屬性與異常狀態有關的特殊防禦，這些均可予以合併。但以上圖為例，改換成是鞍的場合時「混亂防禦」與「魔法封閉防禦」以及「中毒防禦」都能夠一同追加。但是，屬性合併這一部分則與爪的情況差不多，在此請多加注意。



◀鞍在追加特殊能力的場合中，同時也要考慮到屬性之間的融合。



入手法 エキス・タネ合成效果一覽表

經由怪物身上所取得的精華以及由事件所獲得的種子，這些對於合成都是相當重要的道具。當爪與較在合成時加入這些精華或是種子的話，那麼便可以追加特別的效果以及屬性。要結合兩種不同的特殊能力，那麼就必須使用「融合」為特性的精華或種子，然而要結合兩種以上的屬性，那麼就必須使用以「結合」為主的精華或是種子。在此將為這些精華與種子做一番介紹，在使用之際不妨做為參考。



種子合成效果一覽表

在使用種子的時候，元氣度多少都會提昇一點。在此所有的種子在變賣的時候，一律都是400元計價。

名稱	合成效果
火の種	付加火的屬性。或者是其他屬性變換成火
冰の種	付加冰的屬性。或者是其他屬性變換成冰
雷の種	付加雷的屬性。或者是其他屬性變換成雷
風の種	付加風的屬性。或者是其他屬性變換成風
地の種	付加地的屬性。或者是其他屬性變換成地
聖なる種	付加聖的屬性。或者是其他屬性變換成聖
消去の種	消除特殊能力
結合の種	結合複數的特殊能力
融合の種	結合複數的屬性
固定の種	參數的數值不會變動
レベルの種	使鍛鍊度上昇一階級

ITEM

怪物的精華合成效果一覽表

各式各樣的精華也包含著各式各樣的用途。其中不乏有「融合」、「結合」為主的特性。

名稱	爪合成時	鞍合成時	特性
ゴブリンのエキス	元氣度UP	元氣度UP	
植物のエキス	毒攻擊	毒防禦	結合
魔法使いのエキス	魔法封印攻擊	沉默防禦	結合
ボムのエキス	火屬性追加	火屬性追加	————
マッドマンのエキス	遲緩攻擊	遲緩防禦	結合
マグママンのエキス	火屬性追加	火屬性追加	融合
アイスマンのエキス	冰屬性追加	冰屬性追加	融合
巨大生物のエキス	耐久度50	耐久度50	————
ラミアのエキス	火屬性追加	火屬性追加	————
半魚人のエキス	冰屬性追加	冰屬性追加	融合
ツバサのエキス	風屬性追加	風屬性追加	融合
トンベリのエキス	必殺率UP	特殊防禦UP	————
ミニメイジのエキス	縮小	縮小防禦	結合
ぬすっとのエキス	竊盜金錢、命中率UP	回避率UP	————
巨人のエキス	堅固度UP	堅固度UP	————
小動物のエキス	命中率UP	回避率UP	————
タートルのエキス	堅固度UP	堅固度UP	————
インプのエキス	必殺率UP	特殊防禦UP	————
モグラのエキス	地屬性追加	地屬性追加	融合
ムースのエキス	冰屬性追加	冰屬性追加	融合
プリンのエキス	火屬性追加	火屬性追加	融合
ゼリーのエキス	風屬性追加	風屬性追加	融合
カエルのエキス	青蛙攻擊	青蛙防禦	結合
フロータイのエキス	睡眠攻擊	睡眠防禦	結合
アンデッドのエキス	混亂攻擊	混亂防禦	結合
ワームのエキス	鍛鍊度上昇1	鍛鍊度上昇1	融合
スラグのエキス	遲緩攻擊	遲緩防禦	結合



ツメ一覽表

木のツメ



珍貴度



特徴

攻擊力與價格都低，並且並不具有很高的鍛鍊度，比較適合用來當作合成用的素材。

攻擊力	3	LV界限	55	屬性	無
元氣度	7	命中率	94	買值	500
堅固度	5	必殺率	7	賣值	250

鐵のツメ



珍貴度



特徴

稍微要比木之爪的能力高一點，在遊戲剛開始的時候可以當做主力，是合成的良好素材。

攻擊力	5	LV界限	45	屬性	無
元氣度	4	命中率	93	買值	800
堅固度	6	必殺率	8	賣值	400

ミスリルのツメ



珍貴度



特徴

沒有任何的屬性以及追加的效果，但是性能相當的不錯，可以使用種子與精華來提昇其能力。

攻擊力	9	LV界限	30	屬性	無
元氣度	5	命中率	92	買值	2000
堅固度	10	必殺率	5	賣值	1000

輕のツメ



珍貴度



特徴

攻擊力雖低，但是元氣度相當的高。原則上是用來合成的主要素材是比較有用的道具。

攻擊力	3	LV界限	30	屬性	無
元氣度	12	命中率	99	買值	1000
堅固度	4	必殺率	8	賣值	500

炎のツメ



珍貴度



特徴

追加火的屬性在其中，對於冰屬性的敵人格外的具有殺傷力。合成時亦可追加其屬性。

攻擊力	7	LV界限	40	屬性	火
元氣度	4	命中率	92	買值	2500
堅固度	7	必殺率	10	賣值	1250

凍結のツメ



珍貴度



特徴

對於具有火屬性的敵人相當有效果，同樣的也是可以拿來當成合成時的重要素材。

攻擊力	7	LV界限	40	屬性	冰
元氣度	4	命中率	93	買值	2500
堅固度	7	必殺率	10	賣值	1250

ITEM

電擊のツメ





珍貴度 ★★☆☆☆

特徵

對於機械系的敵人可以給予強烈的殺傷力，與其它具有屬性的裝備一樣，也是重要的合成素材。

攻擊力	7	LV界限	40	屬性	雷
元氣度	4	命中率	93	買值	2500
堅固度	7	必殺率	10	賣值	1250

疾風のツメ





珍貴度 ★★☆☆☆

特徵

對於一些比較怕風的敵人極具效果，在用來擔任合成的素材時，也是可以追加其屬性。

攻擊力	7	LV界限	40	屬性	風
元氣度	4	命中率	93	買值	2500
堅固度	7	必殺率	10	賣值	1250

ホリーのツメ





珍貴度 ★★☆☆☆

特徵

這是屬於地屬性的爪，攻擊力雖然很低，但是可以挖掘牆壁，可以做為合成時的材料。

攻擊力	1	LV界限	45	屬性	地
元氣度	7	命中率	90	買值	1000
堅固度	1	必殺率	12	賣值	500

クリティカルのツメ





珍貴度 ★★☆☆☆

特徵

雖然要比「ミスリルのツメ」的威力低一點，但是必殺命中率則相當的可觀。

攻擊力	7	LV界限	40	屬性	無
元氣度	5	命中率	92	買值	1500
堅固度	7	必殺率	25	賣值	750





ツメ一覽表

大振りのツメ



珍貴度



特徵

攻擊力雖然相當的高，但是最大的缺點便是失誤率也很高，並不是相當完善的裝備。

攻擊力	18	LV界限	35	屬性	無
元氣度	2	命中率	60	買值	1500
堅固度	10	必殺率	15	賣值	750

衰弱のツメ



珍貴度



特徵

此爪的鍛鍊度的損壞值相當的大，在攻擊力方面的表現也不是很突出，還是拿去合成吧。

攻擊力	3	LV界限	99	屬性	無
元氣度	3	命中率	90	買值	800
堅固度	8	必殺率	3	賣值	400

トードのツメ



珍貴度



特徵

在一定的機率下可以將敵人予以變成青蛙狀態，是一項以特殊能力為主的爪子。

攻擊力	6	LV界限	45	屬性	無
元氣度	7	命中率	94	買值	3500
堅固度	7	必殺率	10	賣值	1750

毒のツメ



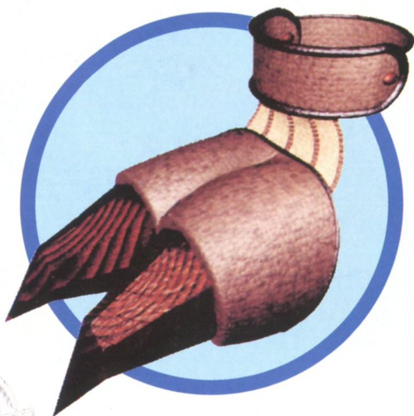
珍貴度



特徵

可以給予敵人中毒狀態的攻擊，讓敵人在中毒之後，逐漸的因體力的消耗而死亡。

攻擊力	6	LV界限	45	屬性	無
元氣度	8	命中率	94	買值	3500
堅固度	8	必殺率	10	賣值	1750



眠りのツメ



珍貴度

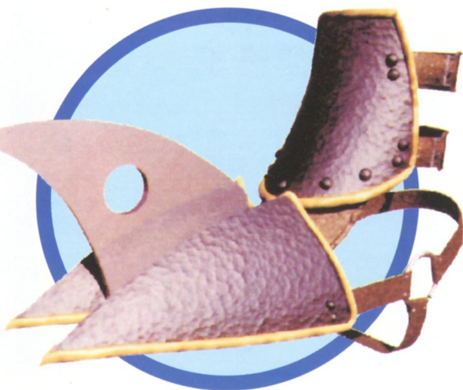


特徵

在一定的機率下可以在給予敵人一般攻擊的傷害同時，並且也給予敵人睡眠的異常狀態效果。

攻擊力	6	LV界限	45	屬性	無
元氣度	8	命中率	94	買值	3500
堅固度	7	必殺率	10	賣值	1750

ITEM



混亂のツメ

珍貴度



特徵

在一定的機率之下可以將敵人給予混亂的異常狀態，但是遭到混亂後的敵人還是有可能攻擊陸行鳥。

攻擊力	6	LV界限	45	屬性	無
元氣度	8	命中率	94	買值	3500
堅固度	6	必殺率	12	賣值	1750

沉默のツメ

珍貴度



特徵

成功的話便可將敵人的咒語予以封印起來，對於魔道士系的敵人相當的有用。

攻擊力	6	LV界限	45	屬性	無
元氣度	8	命中率	93	買值	3500
堅固度	6	必殺率	7	賣值	1750

こびとのツメ

珍貴度



特徵

在攻擊的同時也給予敵對縮小的異常狀態，讓縮小的敵人不再具有威脅性。

攻擊力	6	LV界限	45	屬性	無
元氣度	8	命中率	94	買值	3500
堅固度	6	必殺率	10	賣值	1750

のろまのツメ

珍貴度



特徵

在一定的機率下使敵人的速度予以遲緩，可以有效的掌控在戰鬥時的時間運用。

攻擊力	6	LV界限	45	屬性	無
元氣度	8	命中率	94	買值	3500
堅固度	7	必殺率	10	賣值	1750

ブランドのツメ

珍貴度



特徵

並沒有相當特徵的爪子。

攻擊力	???	LV界限	???	屬性	???
元氣度	???	命中率	???	買值	???
堅固度	???	必殺率	???	賣值	???



ツメ一覽表

ホーリーのツメ



珍貴度



★★★★☆

特徵

對於黑暗系及不死系的敵人相當的有用，在攻擊的一瞬間便可以給予神聖的屬性攻擊。

攻擊力	8	LV界限	50	屬性	無
元氣度	5	命中率	93	買值	2500
堅固度	7	必殺率	10	賣值	1250

オーダーのツメ



珍貴度



★★★★☆

特徵

在攻擊的瞬間便可以同時給予前後方的敵人傷害，對於在狹隘的通路中非常有用。

攻擊力	7	LV界限	50	屬性	無
元氣度	5	命中率	90	買值	5000
堅固度	6	必殺率	8	賣值	2500

アークのツメ



珍貴度



★★★★☆

特徵

能夠同時攻擊前方３個方向的爪，此爪對於遊戲的助益相當的大，不妨替它追加特殊能力與屬性。

攻擊力	7	LV界限	50	屬性	無
元氣度	5	命中率	90	買值	5500
堅固度	6	必殺率	8	賣值	2750

十字のツメ



珍貴度



★★★★☆

特徵

同時給予前、後、左、右，四方的敵人傷害，如追加特殊效果以及屬性的話，那麼實力相當的可觀。

攻擊力	8	LV界限	50	屬性	無
元氣度	5	命中率	90	買值	5500
堅固度	6	必殺率	8	賣值	2750



氣合のツメ



珍貴度



★★★★☆

特徵

攻擊力相當高的爪子，但是在使用的同時會減少元氣度，比較適合用來對付頭目級敵人。

攻擊力	20	LV界限	40	屬性	無
元氣度	1	命中率	85	買值	1250
堅固度	8	必殺率	15	賣值	625

マルチのツメ





珍貴度 ★★★★☆

特徵

同時可以做出5個方向的攻擊，但是威力比較弱。因此不妨為它提昇一些鍛鍊度。

攻擊力	9	LV界限	50	屬性	無
元氣度	5	命中率	90	買值	6000
堅固度	6	必殺率	8	賣值	3000

ギャンブルのツメ





珍貴度 ★★★★☆

特徵

在使用時會出現「骰子」，這可以說是娛樂性大於實用性的爪，建議在體力夠多的時候在來裝備。

攻擊力	13	LV界限	50	屬性	無
元氣度	5	命中率	70	買值	777
堅固度	4	必殺率	30	賣值	388

いやしのツメ





珍貴度 ★★★★★

特徵

在攻擊到一定的情況時，陸行鳥本身的HP便可以獲得回復。是一項貴重的爪子。

攻擊力	2	LV界限	20	屬性	無
元氣度	10	命中率	90	買值	4000
堅固度	6	必殺率	5	賣值	2000



還有其他各式各樣的爪子存在？

在此大致介紹一下比較特殊而且也很少見到的爪子，這些爪子單從外在與名字便特別的醒目，但是其能力狀態以及追加的特殊效果與屬性，這些便要玩家好好的親身體驗一下。

●ギルのツメ（錢幣之爪）－ＡＴＢ減半，攻擊的同時並且將敵人身上的金錢予以竊盜。
●クリスタルのツメ（水晶之爪）－用水晶打造的爪子。
●うらみのツメ（怨恨之爪）－在詛咒的同時並且提昇攻擊能力。
●王者のツメ（王者之爪）－限界ＬＶ最高的爪子。
●吸血のツメ（吸血之爪）－效果不明。
●源氏のツメ（源氏之爪）－效果不明。



クラ一覧表



木のクラ

珍貴度 ★☆☆☆☆

特徵 相當容易取得而且也是大眾化的鞍甲。雖然防禦力低，使用材質也很輕便，即使長時間的裝備也不會感到相當的疲累。

防禦力	3	LV界限	55	屬性	無
元氣度	7	回避率	8	買值	600
堅固度	3	特殊防禦	0	賣值	300

鐵のクラ

珍貴度 ★★☆☆☆

特徵 這是用鐵打造的鞍甲，與木之鞍相較之下或多或少在若干防禦力方面都有所提昇。但是使用較重的材質，因此元氣度會比較快消耗。

防禦力	5	LV界限	45	屬性	無
元氣度	4	回避率	7	買值	1250
堅固度	4	特殊防禦	0	賣值	625

ミスリルのクラ

珍貴度 ★★☆☆☆

特徵 這是一種用具有不可思議魔力所製造而成的鞍甲。其擁有相當高的防禦力以及堅固度，但很可惜就是少了一些特殊效果的防禦。

防禦力	9	LV界限	30	屬性	無
元氣度	5	回避率	6	買值	2000
堅固度	8	特殊防禦	1	賣值	1000

クリスタルのクラ

珍貴度 ★★★★☆

特徵 此鞍甲是由價值極高的水晶製作而成，可以說是所有鞍甲中硬度最高的，因此在價格與防禦力方面當然是一級棒的鞍甲。

防禦力	15	LV界限	40	屬性	無
元氣度	7	回避率	10	買值	4000
堅固度	1	特殊防禦	12	賣值	2000

炎のクラ

珍貴度 ★★☆☆☆

特徵 本身持有火屬性的鞍甲。對於火屬性的魔法相容，因此在遭受到火屬性的攻擊時，此鞍甲便能發揮出抵禦火屬性的傷害，將傷害減至最低。

防禦力	7	LV界限	40	屬性	火
元氣度	4	回避率	8	買值	2500
堅固度	5	特殊防禦	5	賣值	1250

冰のクラ

珍貴度 ★★☆☆☆

特徵 本身持有冰屬性的鞍甲。對於冰屬性的魔法相容，因此在遭受到冰屬性的攻擊時，此鞍甲便能發揮出抵禦冰屬性的傷害，將傷害減至最低。

防禦力	7	LV界限	40	屬性	冰
元氣度	4	回避率	8	買值	2500
堅固度	5	特殊防禦	5	賣值	1250

風のクラ

珍貴度 ★★☆☆☆

特徵 本身持有風屬性的鞍甲。對於風屬性的魔法相容，因此在遭受到風屬性的攻擊時，此鞍甲便能發揮出抵禦風屬性的傷害，將傷害減至最低。

防禦力	7	LV界限	40	屬性	風
元氣度	4	回避率	8	買值	2500
堅固度	5	特殊防禦	5	賣值	1250

雷のクラ

珍貴度 ★★★☆☆

特徵 本身持有雷屬性的鞍甲。對於雷屬性的魔法相容，因此在遭受到雷屬性的攻擊時，此鞍甲便能發揮出抵禦雷屬性的傷害，將傷害減至最低。

防禦力	7	LV界限	40	屬性	雷
元氣度	4	回避率	8	買值	2500
堅固度	5	特殊防禦	5	賣值	1250

地のクラ

珍貴度 ★★☆☆☆

特徵 本身持有地屬性的鞍甲。對於地屬性的魔法相容，因此在遭受到地屬性的攻擊時，此鞍甲便能發揮出抵禦地屬性的傷害，將傷害減至最低。

防禦力	7	LV界限	40	屬性	地
元氣度	4	回避率	8	買值	2500
堅固度	5	特殊防禦	5	賣值	1250

聖のクラ

珍貴度 ★★★★☆

特徵 本身持有聖屬性的鞍甲。對於聖屬性的魔法相容，因此在遭受到聖屬性的攻擊時，此鞍甲便能發揮出抵禦聖屬性的傷害，將傷害減至最低。

防禦力	8	LV界限	40	屬性	聖
元氣度	5	回避率	8	買值	2500
堅固度	5	特殊防禦	5	賣值	1250

輕のクラ

珍貴度 ★★☆☆☆

特徵 在所有的鞍甲中，此鞍甲所持有的防禦力最低，但是其元氣度則是所有鞍甲中最高，相當適合拿來在合成防具時的素材。

防禦力	2	LV界限	30	屬性	無
元氣度	12	回避率	2	買值	1000
堅固度	2	特殊防禦	1	賣值	500

毒よけのクラ

珍貴度 ★★★★★

特徵 對於敵人的中毒攻擊以及不小心喝下「毒藥」的藥劑時，此鞍甲均可發揮即時防禦的功效（有事沒事還是不要隨便亂喝…）。

防禦力	6	LV界限	45	屬性	無
元氣度	7	回避率	10	買值	3500
堅固度	5	特殊防禦	7	賣值	1750



無論如何這樣稀有的鞍甲必得！

在這裡將特別介紹四個特殊的鞍甲，一般而言在遊戲的進行過程中，這些稀有的道具幾乎都很難取得，那是因為必須要在遊戲中完成某一指定的條件（所謂的條件與遊戲進行內容無關，是指遊戲系統本身）便會出現。但是，通常出現的時候大多是與普通的商品擺在一起販售，因此想要得到這些稀有的裝備，身上無論如何都要多帶一些錢。

カエルよけのクラ
對於青蛙的陷阱或是魔法都有著極高的防禦力。

うらみのクラ
裝備上去之後是不是會像鬼魂一樣充滿怨恨？

源氏のクラ
太空戰士系列作品中，源氏系列的道具都是最強的。

ブランドのクラ
此鞍甲是由合成所取得，與蛇魔女有密切的關係。





クラ一覽表



衰弱のクラ

珍貴度 ★★★☆☆

特徵 「越是衰弱就越是堅強…？」這是多麼不可思議的鞍甲。總而言之使其鍛鍊度不斷的下降，反倒會讓此鞍甲成為最強。

防禦力	3	LV界限	99	屬性	無
元氣度	3	回避率	10	買值	800
堅固度	6	特殊防禦	10	賣值	400

冷靜のクラ

珍貴度 ★★★☆☆

特徵 對於來自陷阱或是魔法師的混亂攻擊，這些均能夠予以抵擋下來。是一個對於魔法攻擊具有超強耐性的特殊鞍甲。

防禦力	6	LV界限	45	屬性	無
元氣度	8	回避率	10	買值	3500
堅固度	5	特殊防禦	5	賣值	1750

眠りよけのクラ

珍貴度 ★★☆☆☆

特徵 此鞍甲對於陷阱所造成的睡眠，以及敵人所施展的睡眠魔法，均可發揮不錯的抵禦效果。也很適合用來當成合成時的素材。

防禦力	6	LV界限	45	屬性	無
元氣度	8	回避率	10	買值	3500
堅固度	5	特殊防禦	6	賣值	1750

沉默よけのクラ

珍貴度 ★★☆☆☆

特徵 裝備的鍛鍊度雖低，但是如果在遊戲初期是以魔法攻擊為主的話，那麼此鞍甲便是首要的考量。不過還是要多加提昇其防禦能力。

防禦力	3	LV界限	55	屬性	無
元氣度	7	回避率	8	買值	600
堅固度	3	特殊防禦	0	賣值	300

こびとよけのクラ

珍貴度 ★★☆☆☆

特徵 在遊戲中被陷阱或是敵人而縮小的話，其危險程度是相當的高。因此要防止此一異常狀態發生，那麼不妨裝備此鞍甲吧。

防禦力	7	LV界限	45	屬性	無
元氣度	8	回避率	8	買值	3500
堅固度	4	特殊防禦	7	賣值	1750

のろまよけのクラ

珍貴度 ★★★★★

特徵 一旦ＡＴＢ計量器遭受到時間上的限制時，敵人出手攻擊的動作都會比較快，這種情況相當危險。還是趕緊裝備此鞍甲來預防動作遲緩。

防禦力	6	LV界限	45	屬性	火
元氣度	9	回避率	8	買值	3500
堅固度	5	特殊防禦	7	賣值	1750

カウンターのクラ

珍貴度 ★★★☆☆

特徵 當敵人攻擊到某一個程度時，這時候此鞍甲便會將敵人的攻擊予以反彈回去。但是由於此鞍甲的ＬＶ界限很低，還是盡早合成以提昇其他能力素質。

防禦力	7	LV界限	25	屬性	無
元氣度	6	回避率	5	買值	6000
堅固度	5	特殊防禦	5	賣值	3000

しんきろうのクラ

珍貴度 ★★★☆☆

特徵 當敵人在攻擊的瞬間，此鞍甲會產生出一種幻覺來讓敵人的攻擊予以失誤。但此鞍甲所持有的特殊防禦能力有點低，趕緊利用種子和精華為它提昇其他數值吧。

防禦力	5	LV界限	40	屬性	無
元氣度	7	回避率	25	買值	1800
堅固度	6	特殊防禦	3	賣值	900

リフレクのクラ

珍貴度 ★★★★★

特徵 能夠將敵人所給予的魔法攻擊傷害，其中四分之一予以反彈的特殊鞍甲。此鞍甲均在遊戲後半期出現，對於防禦專門使用魔法的敵人而言是一個不錯的鞍甲。

防禦力	6	LV界限	25	屬性	無
元氣度	6	回避率	6	買值	6000
堅固度	4	特殊防禦	6	賣值	3000

王者のクラ

珍貴度 ★★★★★

特徵 此鞍甲的鍛鍊界限相當的高，是一個值得培育的優秀鞍甲。除此之外其基本的數值也很適合與擁有特殊防禦的鞍甲合成。

防禦力	12	LV界限	77	屬性	無
元氣度	6	回避率	7	買值	4000
堅固度	6	特殊防禦	2	賣值	2000

遊戲特別重點建議　建議使用爪與鞍的組合類型

實力的陸行鳥

這款遊戲的戰鬥是相當具有魅力的！玩家要培育出強而有力的陸行鳥，在此建議裝備「弧形之爪（アークのツメ）」為攻擊主力，這種可以同時攻擊前方三個方向的爪，是一個極有發展潛力的爪。另外在鞍甲方面建議裝備「米斯利魯之鞍（ミスリルのクラ）」，雖然在最初取得時看不出其效果，但努力提昇鍛鍊度便可發現此鞍是「鞍中之霸主」。

アークのツメ（弧形之爪）＆ミスリルのクラ（米斯利魯之鞍）



▲可以有效攻擊大範圍內的敵人，看來同伴角色要在一邊喝茶囉～。

變化陸行鳥

不管是因為敵人的攻擊還是來自於陷阱的關係，異常狀態總是令人相當困擾。但是並不只有陸行鳥以及同伴角色才會這樣，同樣的異常狀態也可加諸在敵人身上。在此推薦「青蛙之爪（トードのツメ）」與「防禦青蛙之鞍（カエルよけのクラ）」的組合，對於等級實力較為低的陸行鳥而言，是一項不錯的組合。

トードのツメ（青蛙之爪）＆カエルよけのクラ（防禦青蛙之鞍）



▲只要將怪物予以變成青蛙，那麼一旦變成青蛙之後便會馬上遠離陸行鳥。

失敗陸行鳥…

在此有一種培育陸行鳥的方法，對大部分玩家而言會感到相當的納悶，那就是「衰弱之爪（衰弱のツメ）」與「衰弱之鞍（衰弱のクラ）」。這兩種裝備玩家只要使用「降級卡（ツヤ消しカード）」將其鍛鍊度下降，結果所得到的結論反倒是刺激這兩種裝備的能力提昇。

衰弱のツメ（衰弱之爪）＆衰弱のクラ（衰弱之鞍）



▲通常比較不要的「降級之卡」在這裡終於發揮其功效。



首輪一覽表



がまんの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 元氣不會消耗・ＨＰ也不會回復

買值 4000　賣值 2000

ガードの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 較不會被盜賊系的敵人偷竊

買值 4000　賣值 2000

スタミナの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 遲緩元氣減少的速度

買值 4000　賣值 2000

健康の首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 ＨＰ回復的速度變快・元氣容易銳減

買值 4000　賣值 2000

回復の首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 體力回復的速度加快

買值 4000　賣值 2000

魔法の首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 增加魔法的威力

買值 ????　賣值 ????

忘れない首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 不會忘記地圖

買值 4000　賣值 2000

耐魔の首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 魔法的防禦力變強

買值 4000　賣值 2000

ブランドの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 可以強化ブランド系的效能

買值 65000　賣值 32500

アメンボの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 可以在水上行走

買值 4000　賣值 2000

ワナぬけの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 踩到陷阱較不易發生效應
買值 15000　賣值 7500

魔物の首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 可以得知所有敵人的位置
買值 4000　賣值 2000

命づなの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 可防禦敵人的降低等級攻擊
買值 4000　賣值 2000

值切りの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 購買道具可以便宜25%
買值 15000　賣值 7500

不要裝備這些首輪

對於不確定名稱的首輪最好不要輕易的裝備，否則一旦裝備之後反而得到的是反效果。在這裡舉例說明這些「不良」的首輪，所會帶來的影響力。

肩こりの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 元氣的消耗速度大幅加快
買值 4000　賣值 2000

からぶりの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 攻擊容易造成失誤
買值 4000　賣值 2000

不幸の首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 遲緩體力的回復
買值 15000　賣值 7500

咒いの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 讓全部的裝備都受到詛咒
買值 4000　賣值 2000

ばちあたりの首輪

珍貴度 ★★★★★

特徵 踩到陷阱一定會發生效應
買值 15000　賣值 7500



藥一覽表



直接使用藥劑

對於回復ＨＰ以及回復正常的狀態均可發揮不錯的效果，這些藥劑一定要多帶。





名稱	效果	買值	賣值
ポーション	回復ＨＰ３０，對於不死系的怪物能給予傷害。	50	25
ハイポーション	回復ＨＰ１００，對於不死系的怪物能給予傷害。	200	100
エクスポーション	ＨＰ完全回復，對於不死系的怪物能給予傷害。	500	250
エリクサー	ＨＰ與元氣度完全回復，對於不死系的怪物能給予傷害。	1000	500
デスペルの藥	解除受詛咒的裝備。	300	150
透明藥	變成透明，敵人也無法察覺。	300	150
ヘイストの藥	速度提昇。	100	50
解毒劑	將體內的毒予以消去。	100	50
万能藥	能回復所有的異常狀態。	500	250
目にいい藥	能看到所在樓層的陷阱以及恢復視力範圍。	200	100

可以踢向敵人的藥劑

要給予敵人狀態上的變化，使用這些藥劑相當的有效。

名稱	效果	買值	賣值
スロウの藥	速度遲緩的狀態。	100	50
サイレスの藥	沉默的狀態。	100	50
毒藥	中毒的狀態。	100	50
爆發藥	利用爆炸給予傷害並且可以用來炸開牆壁。	50	25
ダメージ藥	ＨＰ扣二分之一。	100	50

沒有用的藥劑



這些藥劑喝又不能喝，踢出去給敵人也沒有用，還是早早將它丟棄吧。

名稱	效果	買值	賣值
スペルの藥	讓已裝備的爪與鞍受到詛咒。	300	150
變化の藥	以亂數方式變化成怪物。	100	50
忘れんぼうの藥	讓已經識別確定的道具，變成不確定的道具。	200	100
くらやみの藥	周圍變暗，視力範圍很差。	100	50

實一覽表



可以吃的果實

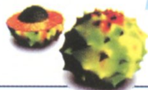
當元氣度為０時，隨即ＨＰ便會急速的減少。因此與藥劑的情形相同，這些果實一定要多帶一些，以防萬一。



名稱	效果	買值	賣值
ナッツ	元氣度回復３０。	100	50
ラサンの實	元氣度回復１００。	200	100
おいしい實	ＨＰ與元氣度少量回復。	400	200
ごちそうの實	ＨＰ與元氣度大量回復。	500	250
いのちの實	增加ＨＰ值的最大值。	500	250
元氣の實	增加元氣度的最大值。	200	100
すばやさの實	速度提昇狀態。	400	200
知惠の實	可以讓解讀魔法書的等級上昇一級。	100	50
レベルアップの實	等級提昇一級。	1000	500

不可以吃的果實

這些果實同樣也可以食用，但是對於狀態以及元氣等，有著相當的影響，食用前多加注意。



名稱	效果	買值	賣值
くさった實	ＨＰ扣３０，元氣度回復１０。	200	100
つかれる實	元氣度扣３０。	200	100
元氣のない實	減少元氣度的最大值。	200	100
のろまの實	產生動作遲緩的狀態。	200	100
レベルダウン實	等級下降一級。	200	100

遊戲特別重點建議　最喜歡果實！

將不要的道具踢出去攻擊敵人是最有效的遠距離攻擊方法。但是有的時候有些擁有異常狀態的道具在踢出去之後，成功的話也可以給予敵人產生異常狀態的效果。但是有的道具則在踢出去之後可是會與結果不符，例如將核果踢向松鼠的話，由於松鼠本身就很喜歡果實類的道具，如此一來不但無法傷害對方而且還會提昇松鼠的等級。因此在做遠距離攻擊時一定要瞭解道具對於敵人的影響。



◀原本只是想要將敵人擊倒，結果反倒幫助敵人提昇等級……。



カード一覧表



便利的卡片

有許多卡片對道具都具有影響力，然而對於無法確定的不確定道具，最好是使用「識別之卡（識別のカード）」。



名稱	效果	買值	賣值
識別のカード	可以識別一個不確定道具。	100	50
確信のカード	身上所持有的不確定道具可一次全部識別。	500	250
マップカード	表示現在樓層的地圖。	300	150
分裂カード	將所持有的道具數量，由一個變成兩個。	500	250
變化のカード	將一個所持有的道具變換成另外一種道具。	200	100
わき水のカード	可以使坑洞湧出泉水。	300	150
リフレクカード	在一定的時間內可以將魔法的攻擊予以反彈。	800	400
ツヤ出しカード	使用在爪或鞍上可以提昇鍛鍊度＋1。	500	250
リペアカード	使用在爪或鞍上可以將耐久度予以提昇。	500	250

攻擊用卡片

這些卡片可以給予敵人狀態上的變化，以讓戰鬥導入對陸行鳥有利。

名稱	效果	買值	賣值
ワープカード	在同一樓層中，可以由一處跳躍至另外一處。	500	250
スリプルカード	產生睡眠狀態。	100	50
コンフュカード	產生混亂狀態。	100	50
トードカード・	產生變成青蛙狀態。	100	50
ミニマムカード	產生縮小狀態。	100	50

沒有用的卡片

這種踢給敵人也得不到任何效果的卡片，與其留在身上佔空間，還不如早早予以變賣。

名稱	效果	買值	賣值
迷子カード	原先所表示的地圖會消失。	500	250
ツヤ消しカード	使用在爪或鞍上可以提昇鍛鍊度－1。	500	250
サビカード	使用在爪或鞍上可以將耐久度予以下降。	500	250
冥界のカード	召喚死神。	100	50

ITEM

しおり一覽表

「增值書籤（ものもちのしおり）」可以增加最大的道具持有數量。而「跳躍書籤（テレポのしおり）」則可脫離迷宮。

名稱	效果	買值	賣值
記憶のしおり	在迷宮中的樓梯可以用來進行遊戲的進度記錄。	300	150
テレポのしおり	可以脫離迷宮。	300	150
ものもちのしおり	所持有的道#據數量增加。	10000	5000
不思議なしおり	在使用之後選擇魔法書讀本，隨即便可以增加該魔法書等級。	500	250

石一覽表



屬於攻擊用的道具，可以使用指令予以踢出，或是裝備在身上然後再踢出。

名稱	效果	買值	賣值
石	給予敵人小額的傷害。	2	1
パワーストーン	給予敵人較為嚴重的傷害，其威力相當厲害。	4	2
クラッシュストーン	可以用來炸開牆壁，同時也可以用來攻擊敵人。	20	10
ワープストーン	可以將敵人予以傳送到另外一個地方。	30	15

其他的道具

在這裡將介紹道具以外的東西，這些道具也是在迷宮中取得，下列便是這些道具的大致介紹。

シーフのカギ（盜賊之鑰）



在迷宮中可以使用這種鑰匙來打開特殊的寶箱。

テレポボックス（傳送盒子）



使用「傳送盒子（テレポボックス）」可以將身上的道具傳會到倉庫屋中的倉庫。

空のボトル（空瓶）



將藥劑倒掉便可以獲得「空瓶」，除此之外要採集敵人身上的精華也是必須使用此道具。

班別：　　　姓名：　　　學號：

■道具學之…………隨堂測驗

對於複雜的爪與鞍的合成，各位是否對於這門學科有著絕對的把握，先還不要太驕傲喔，讓我們做一個小測驗就可以知道，看看下列的問題是否都已經瞭解。

以下的問題，若是正確的話選擇○，
認為是錯誤的話就選擇×。

監考老師

問０１→「プルプルしたくすり」是回復藥劑（ポーション），「クエエエのくすり」是解咒藥（デスペルの藥）？【○．×】

問０２→對於不確定的道具，可以交給道具屋的胖陸行鳥來鑑定？【○．×】

問０３→受到詛咒的道具可以用「解咒藥（デスペルの藥）」來予以解除？【○．×】

問０４→怪物的ＨＰ為１／２時，將空瓶丟向怪物便可以取得精華？【○．×】

問０５→「傳送箱子（リサイクルボックス）」不屬於道具項目？【○．×】

問０６→「鑽鑿之爪（ホリーのツメ）」是屬於「聖」屬性？【○．×】

問０７→「米斯利魯之爪（ミスリルのツメ）－１」的話，其攻擊力為９？【○．×】

問０８→用「火」屬性的爪攻擊具有「火」屬性的敵人，敵人所遭受到的傷害會減半？【○．×】

問０９→「木之爪（木のツメ）＋１」與「鐵之爪（鉄のツメ）＋２」合成的話，那麼所得的結果為「木之爪（木のツメ）＋３」或「鐵之爪（鉄のツメ）＋」？【○．×】

問１０→「地之鞍（地のクラ）」與「炎之鞍（炎のクラ）」合成之後，其結果會是其中一個鞍均得到２種屬性？【○．×】

問１１→嚴禁在合成時使用精華？【○．×】

問１２→不斷提昇「衰弱之爪（衰弱のツメ）」的鍛鍊度，可以有效改善該爪的缺陷？【○．×】

問１３→「木之鞍（木のクラ）」對於「火」屬性較弱，「鐵之鞍（鉄のクラ）」對於「雷」屬性較弱？【○．×】

問１４→要從武具上取得不可思議的羽毛，那麼必須先讓該武具擁有兩種不同的屬性？【○．×】

問１５→不確定的首輪即使裝備之後仍舊無法知道名稱？【○．×】

問１６→「弧形之爪（アークのツメ）」可以同時攻擊３個方向？【○．×】

問１７→「鑽鑿之爪（ホリーのツメ）」可以挖掘牆壁？【○．×】

問１８→「混亂之爪（混亂のツメ）」的效果對同伴有用？【○．×】

問１９→「湧泉之卡（わき水のカード）」可讓該樓層的泉水出現？【○．×】

問２０→食用「腐敗之實（くさった實）」會讓陸行鳥的元氣度減少？【○．×】



答案	
○　個	×　個



魔法學

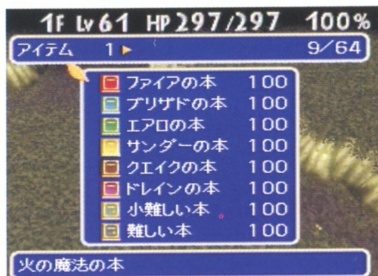
魔法、這是與大自然密不可分的古代科學…

將大自然的力量封印在書本之中，我們便稱其為「魔法書」。「魔法書」所使用的種類以及用途相當的繁多。無論是用來攻擊迷宮裡的怪物，還是劇情事件的發展，甚至於取得稀有的道具，這些都有著息息相關的關係。在這裡將會介紹這些魔法的基本特性，以及效果。另一方面還要介紹不可思議的羽毛所帶來的魔法效果。最後還會介紹擁有強大的魔法的召喚獸，這一切有關魔法的知識都會在這裡學習到。



讀書所發動的魔法

在遊戲中，玩家要使用魔法的話，首先必須要有「魔法書」才可以。由於陸行鳥本身並不屬於任何「魔道士系」的角色，因此在吟唱魔法時則必須採取使用魔法書的方式。魔法書本身具有的等級一共是３級，除此之外還不包含「不可思議的羽毛」所發揮出的魔法效果，因此大致上可以說一種魔法屬性能夠發揮出四種的魔法效果，在下列將逐一介紹這些魔法的特徵。



◀每使用一本魔法書，此魔法書便表示為提升等級所用的經驗值。

解讀ＬＶ與魔法威力的關係

魔法本身的威力是按照魔法書的等級而定，在每一個魔法等級中一共包含３種，從等級１～等級６便稱為第一級的魔法。從等級７～１６的便稱為第二級的魔法。最後等級在１７以上的，便稱之為等級三的魔法。每一個等級所發揮出來的效果各式各樣，當然，等級越高的魔法其攻擊的水準也就越高。至於要如何判定魔法等級在何時升級，其實便是看該魔法書等級後的數字，如數字為８的話，那麼便是表示玩家必須使用８本以上的魔法書便可升級。

解讀等級	魔法等級
1~6	1
7~16	2
17以上	3

像愛一般的熱火
ファイアの本

要對敵人發動火燄的魔法的話，那麼就必須使用「火燄之書（ファイアの本）」來對付。魔法等級為一的情況下使用可以給予敵人小型火炬般的燒傷，在等級為二的時候，火燄便會自地面竄昇，並以火龍之卷的方式將敵人包圍。最後等級三的「ファイガ」則是以火團包圍的方式將敵人完全燒盡。

等級１「ファイア」



等級２「ファイラ」



等級３「ファイガ」



MAGIC

好冷…喔…！

ブリザドの本

使用團團的冷氣將敵人予以包圍，這就是屬於「冰雪之書（ブリザラの本）」的能力。此魔法在等級一的時候，從天而降的冰塊會壓到敵人身上。到了等級二的時候則是採用包覆的方式，讓敵人置身冰塊之中。最後在第三級則是利用巨大的冰塊破碎傷力量害來對付敵人。

等級3「ブリザガ」



等級1「ブリザド」





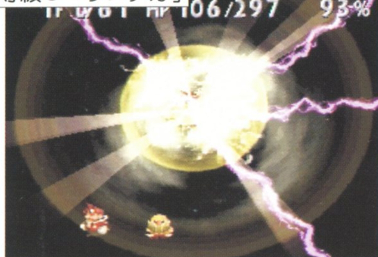
等級2「ブリザラ」

啊～麻木啦～

サンダーの本

利用大氣之間的自然力量來攻擊的魔法便是閃電，必須使用「雷電之書（サンダーの本）」才能夠使出。此魔法在第一級雖然只是用小小的電擊方式來攻擊敵人，但是在二級的時候便可以看到雷電交加的電球。到了第三級更進一步的利用自然界中最強大的蒼雷來將敵人予以電爆。

等級3「サンダガ」



等級1「サンダー」





等級2「サンダラ」



吹呀吹～吹到外婆橋…

エアロの本

能夠操縱空氣並且利用空氣來攻擊敵人的當然就是「疾風之書（エアロの本）」。在等級一的時候，在敵人身上會出現許多的風刀來割傷敵人。到了等級二的時候，風刀所引起的旋風會將傷害增大。最後第三級的威力則可以一口氣將敵人吹上空中，並摔到地面。

等級３「エアロガ」



等級１「エアロ」





等級２「エアロラ」

震撼…激蕩…

クエイクの本

陸這種魔法是利用大地的屬性來攻擊敵人，使用「大地之書（クエイクの本）」便可。在第一級會看到有零星的落石掉落至敵人身上。然而第二級則是從地面上衝出大量的岩石，將敵人震得亂七八糟，然而第三級則是利用大量的岩石來壓制在敵人的身上。

等級３「クエイガ」



等級１「クエイク」





等級２「クエイラ」

MAGIC

我要你的命…

ドレインの本

這是一種奪取敵人生命力的魔法，要使用此魔法就必須使用「攝取之書（ドレインの本）」。此魔法所強調的並不是可以給予敵人多少的傷害，其魔法特徵是將敵人的生命力予以奪取並佔為己用。但是此魔法對於不死系的怪物而言，並無任何的效果可言。

等級1



等級2



等級3



令人擔心又興奮的

難解魔法書？

此魔法書的用途在於發動「不可思議羽毛」的魔法，在下一頁便會講到利用這些魔法書來發動的同時，到底會有什麼樣的情況。但是此魔法書也有發動失敗的時候，請多加注意到。

小難しい本



難しい本



超難しい本



失敗就…



CHECK POINT

解讀ＬＶ與魔法威力的關係

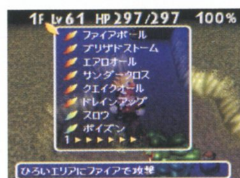
在使用魔法書發動魔法攻擊時，所要攻擊的怪物的本身，其屬性與陸行鳥所發動的魔法會有著相互遞減、遞增的關係。玩家除了要知道這６種魔法屬性之間的關係之外，此外對於敵人的屬性也要有所瞭解，這樣一來才可以有效的給予敵人更進一步的傷害。



◀怪物敵人的屬性，大部分從外表一眼就可以看得出來了。

STEP 2 羽毛所牽引出的魔法

經由「不思議なハネ（不可思議的羽毛）」所牽引出的魔法，其威力可以說是該魔法屬性的「加強版」。除了有攻擊用的魔法之外，另外還有可以提昇能力的羽毛，然而在各式各樣琳琅滿目的羽毛中，在這裡將規劃為３大類別，其中將一一介紹這些羽毛所衍生出來的魔法效果，以及如何利用這些羽毛來提昇陸行鳥的能力值，最後對於召喚同伴的羽毛所可以召喚到的伙伴也將一並予以介紹。



◀有些羽毛可以將狀態能力的數值予以提昇，在遊戲初期的時候不妨多花點心思收集，對後來有不錯的效果喔。

毀壞的裝備會產生出不可思議的羽毛

啊～已經用壞了～





變成羽毛了……!?

破壞與再生

「不思議なハネ（不可思議的羽毛）」的取得，最先決的條件一定是從毀損的爪或鞍身上獲得。但在這之中有著一點參數相當的重要，那就是爪、鞍本身的鍛鍊度水準。鍛鍊度低的話，那麼在爪、鞍毀損之後所取得的羽毛可能相當的普通（甚至於有些爪、鞍的等級太低的話，在破損之後還不會有羽毛）。但是擁有相當的程度水準的話，那麼在爪、鞍破損之後便可以獲得更進一步效果的羽毛。下列圖表便是顯示爪、鞍的水準與所獲得的羽毛的不同。例如「衰弱之鞍（衰弱のクラ）」在鍛鍊度為＋３的情況下破損時，這時所可以獲得的羽毛為「遲鈍（スロウ）」，但是如果提升至＋８之後破損的話，那麼所獲得的羽毛為「不死鳥（フェニックス）」。基本上要獲得較好的羽毛，除了要有特別指定的道具外，另外「鍛鍊度」是關鍵之一。

序盤入手的羽毛之例



木のツメ＋８的程度 ▼ ＨＰ回復ＵＰ

炎のツメ＋３的程度 ▼ ファイアボール

ミスリルのクラ＋３程度 ▼ クリティカルＵＰ



輕いクラ＋３程度 ▼ ヘイスト

羽毛所引發的魔法之力1

書本魔法的強化

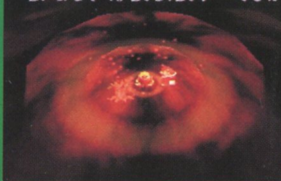
增加動力系列

不可思議的羽毛所發揮出的魔法，原則上來說是魔法書的強化版本。最主要的是此魔法與魔法書最大的不同是在於所要對付的目標，魔法書是單數，羽毛則是複數。然而在使用的時候，羽毛本身所發揮的威力以及所要使用的方式，其實還是以同屬性的魔法書為主。因此玩家在使用魔法書攻擊敵人的時候，此時如果擁有該魔法書相同屬性的羽毛的話，那麼這時候便可以利用羽毛的特性來攻擊多數的敵人。



▲在選擇魔法書之後，緊接著按下R1或L1便可以指定範圍攻擊。

ファイアの本→ファイアボール



▲3×3的攻擊範圍，可以在確定位置之後放出巨大的爆炸，其爆炸的變化也是因魔法書的水準而定。

ブリザドの本→ブリザドストーム



▲以放射性的狀態來攻擊指定區段裡的敵人，在範圍裡的敵人則會遭受到「萬冰穿心」之苦。

サンダーの本→サンダークロス



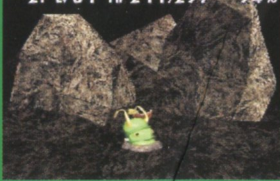
▲在畫面上會出現一道十字，凡在此十字內的敵人均會遭受到雷電的貫穿，是一種具貫穿性的魔法。

エアロの本→エアロオール



▲在攻擊範圍內的敵人都會被巨大的龍捲風捲上天空，然後再重重的從天空上直接的甩到地面上。

クエイクの本→クエイクオール



▲在整個畫面上會出現由地面所隆起的大岩石，攻擊範圍相當廣，可以同時攻擊大量的敵人。

ドレインの本→ドレインアップ



▲將敵人的體力奪取過來佔為己用，此魔法雖然沒有相當震撼的畫面，但是其吸收效果則是一般的2倍。



羽毛所引發的魔法之力2

狀態的變化

狀態系列

利用不可思議的羽毛除了可以攻擊之外，另外有些羽毛還可以提昇陸行鳥的狀態能力。這一類的羽毛可以說是輔助用的羽毛，通常在遊戲過程中是屬於比較少被注意到的。但是這些羽毛雖然一時之間還看不出有什麼樣的效果，或者是影響力。但是長期的一路收集下來的話，對於日後將有著相當有用的地位。在下列是這些羽毛的名稱與使用後的效果，其中可以仔細的看出這些羽毛都是用來提昇陸行鳥本身的能力，因此玩家可千萬不要小看這些羽毛所帶來的影響力。

羽毛狀態變化一覽表

HPmaxUP
ＨＰ的最大值上昇10%。

攻擊力UP
攻擊力上昇。

防禦力　UP
防禦力上昇。

必殺　UP
必殺準確率上昇10。

失誤率　DOWN
失誤率下降５，減少失誤的發生。

回避率　UP
回避率上昇10。

回復　UP
增加回復的速度。

Exp UP
打倒敵人的經驗值可以多獲得10%。

元氣　UP
延緩元氣減少的速度。

魔法力　UP
全部魔法的攻擊力上昇。

特別防禦　UP
特別防禦力上昇。

召喚能力　UP
增加召喚魔法的威力。

使用「難懂書本（難しい本）」的狀態攻擊

裝備羽毛後所發揮的真正價值

除了之前所敘述的６種屬性的魔法之外，另外還有３種魔法書，那分別是「小難解之書（小難しい本）」、「難解之書（難しい本）」以及「超難解之書（超難しい本）」。其中在各個等級裡都會有一項指令可供選擇，那就是「隨意選擇（ランダム）」。這項指令就像是玩俄羅斯輪盤一般，如果玩家在選擇失敗的話，這時還會有一個大臉盆會從天而降直接的打到陸行鳥。除此之外，在「ＦＦ」系列中的幾個強力的魔法也會出現在「超難解之書（超難しい本）」中。這些魔法的威力也是相當的厲害，並且也是可以同時攻擊複數的敵人，因此玩家在遊戲的後半時期可別忘記這些魔法的羽毛。

「小難しい本」對應的魔法		「難しい本」對應的魔法	
スロウ	【緩慢術】使對方的行動速度減半。	ヘイスト	【快速術】使自己還有同伴的行動速度加倍。
トード	【青蛙術】使對方變化成青蛙。	フレア	【核融術】使用核爆發來攻擊對方。
ポイズン	【落毒術】使對方受到中毒狀態。	デス	【即死術】可以使對方一瞬間至死。
スリプル	【睡眠術】使對方睡眠。	デジョン	【異次元術】製造異次元假象空間使對方消失。
コンフェ	【混亂術】使對方混亂。	グラビデ	【重力彈術】使用強大的重力彈來攻擊對方。
サイレス	【沉默術】將對方的魔法封印起來。	プチメテオ	【彗星術】降落小顆的隕石來攻擊對方。
ミニマム	【縮小術】使對方縮小。	バイオ	【生化術】利用細菌的方式來攻擊對方。

「超難しい本」對應的魔法


異變術



終極術



聖滅術

羽毛所引發的魔法之力3

呼喚能幫助陸行鳥的召喚獸

召喚系列

利用不可思議的羽毛也是可以召喚同伴，然而召喚的情況並不是像一般使用魔石那麼樣，在接受召喚的召喚獸是以同伴的角色登場。召喚這些召喚獸同伴出來也是可以與陸行鳥一同作戰，並且這些召喚獸與其他同伴角色一樣也是會協助陸行鳥對付敵人，使用魔法等等。但是這些召喚獸同樣的也是有ＨＰ的限制，除此之外在最初召喚時還必須扣除元氣度，因此像這樣子的情況最好是在對付頭目戰的時候，再將它們召喚出來比較有利。



◀隨傳隨到，如果不須要幫忙的時候還可以先行請回去。



イフリート

【伊佛利特】
炎屬性的召喚獸，最厲害的攻擊方式便是利用炙熱的地獄之火來將一切東西燒燬。



シヴァ

【希瓦】
冰屬性的召喚獸，能夠使用強烈酷寒的魔法，將敵人結成冰塊之後再予以擊碎。



ラムウ

【拉莫】
雷電之神，外表就像是一位相當嚴厲的老先生，能夠駕馭雷電的力量來制裁壞人。



シルフ

【西魯夫】
風屬性的召喚獸，樣子相當的小巧可愛，能夠操縱風的力量將敵人整個捲入天空。



タイタン

【泰坦】
大地屬性的召喚獸，傳說中的巨人。最可怕的力量便是能夠讓整個大地為之憾動。



カーバンクル

【紅寶石獸】
神聖屬性的召喚獸，其命名便是由額頭上所鑲嵌的紅寶石而來。它能夠讓陸行鳥產生無敵的狀態。



ユニコーン

【獨角獸】
神聖屬性的召喚獸，外表相當的討人喜歡。牠會使用回復的魔法來支援陸行鳥。



エーディーン

【奧丁】
無屬性的召喚獸，最厲害的力量便是可以在一瞬之間，將所有的東西斬成兩段。



バハムート

【巴哈姆特】
無屬性的召喚獸，攻擊的力量以及其本身的由來都是謎題。在「ＦＦ」系列中是最強的召喚獸…？



アスラ

【阿斯拉】
魔神阿斯拉是新登場的召喚獸，它可以同時操縱火、冰、風、雷等四項的屬性魔法。

STEP 3

魔石呼喚的召喚魔法

使用魔石召喚

利用不可思議的羽毛所召喚出來的召喚獸同伴除了可以與陸行鳥一同在迷宮中冒險外，另外這些召喚獸還會以魔石召喚的方式登場。利用魔石的召喚可以看到召喚獸本身所持有的特殊魔法，但是在使用上最好是最後關頭再來使用。

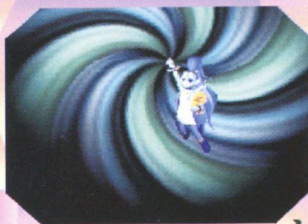
イフリートの魔石【伊佛利特】

火屬性魔法的「地獄之火燄」，畫面瞬間被火海包圍，敵人全數燒燬。



シヴァの魔石【希瓦】

冰屬性的魔法「鑽石粉末」，將畫面上所有敵人予以凍死。



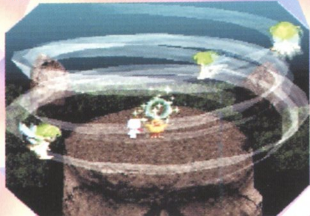
ラムウの魔石【拉莫】

雷屬性的魔法「審判之雷」，畫面上所有的敵人均會被巨雷所擊中。



シルフの魔石【西魯夫】

風屬性的魔法「風的耳語」，將陸行鳥帶走，而畫面上的敵人全數掉落谷底。



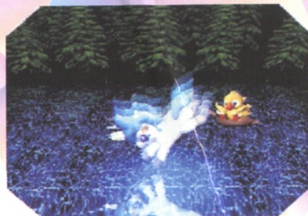
タイタンの魔石【泰坦魔石】

大地屬性的魔法「憤怒的大地」，除了陸行鳥所在的位置外，其他地板全數崩塌。



ユニコーンの魔石【獨角獸】

神聖屬性的「淨化治療」可以將陸行鳥的體力與元氣度完全回復，同時給予畫面上敵人傷害



MAGIC

カーバンクルの魔石【紅寶石獸】

利用額頭上所發出的「寶石之光」來將陸行鳥的身上產生防護罩。



オーディーンの魔石【奧丁】

可以將畫面上所有的敵人予以一刀兩斷的絕招「斬鐵劍」。



バハムートの魔石【巴哈姆特】

強大的破壞招式「爆烈核融術」可以將畫面上所有的敵人予以摧毀。



CHECK POINT

戰鬥以外所使用的魔法

魔法書除了拿來攻擊敵人之外，在迷宮的探索過程中，對於位在牆壁上的火炬也必須使用魔法書點燃。被魔法封印的魔法寶箱也是要用魔法書，此外，在合成武具的時候更是須要魔法書。因此在使用魔法書之際，最好是先行瞭解到各個魔法書的使用用途。

爐灶
將裝備的武具合成的時候，這時擔任火種角色的便是火焰與閃電的魔法書。



火炬
利用火焰或是閃電的魔法，在使用之後都可以將火炬點燃，來清楚的看到隱藏的陷阱。





封印寶箱
站在紅色的魔法封印寶箱前，這時只要吟唱出正確的魔法屬性，如此一來便可以打開寶箱。

班別：　　　　　　　　姓名：　　　　　　　　學號：

■魔法學之…………

隨堂測驗

對於魔法的課程各位同學是否已經瞭解了呢？在此我們要做一個小小的隨堂測驗，看看同學們對於這一門學科是否已經完全的掌握（不及格的要去見校長…）。

以下的問題，若是正確的話選擇○，認為是錯誤的話就選擇×。

問０１→火燄魔法可以分成四個階段，「ファイア」→「ファイラ」→「ファイガ」→「ファイジ」？　【○・×】

問０２→「大地之書（クエイクの本）」為「土」屬性？【○・×】

問０３→「攝取之書（ドレインの本）」為「闇」屬性？【○・×】

問０４→要將迷宮中的「火炬」點燃，那麼就必須使用「火燄之書（ファイアの本）」？　【○・×】

問０５→「發電機」本身屬於開關的方式啟動？　【○・×】

問０６→在進行「爪」的裝備合成時，必須使用「火燄之書（ファイアの本）」為媒介。而「鞍」則是使用「冰雪之書（ブリザドの本）」？　【○・×】

問０７→「小難解之書（小難しい本）」本身所可以選擇的魔法一共有６種？　【○・×】

問０８→「火燄巨球（ファイアボール）」本身可以將畫面上所有敵人予以燒燬？　【○・×】

問０９→「混亂術（コンフュ）」可以讓敵人呈現出動作遲緩的狀態？　【○・×】

問１０→「縮小術（ミニマム）」不但會將敵人的體態縮小，就連攻擊力與防禦力也是會下降？　【○・×】

問１１→每次使用召喚召喚獸的羽毛，要扣元氣度３０？【○・×】

問１２→召喚獸在前往下一層樓時，便會自行離開？　【○・×】

問１３→如果本身就與席德或莫古利等同伴角色行動時，那麼就不可以使用召喚獸的羽毛？　【○・×】

問１４→使用魔石便扣元氣度１０？　【○・×】

問１５→只要身邊有召喚獸或同伴，那麼在移動時，元氣度的減少要比陸行鳥單獨時要來得多？　【○・×】

問１６→泰坦會使用「審判之雷」來對付畫面上所有敵人？　【○・×】

問１７→魔石本身的威力與魔法書本身的等級沒有任何的關係？　【○・×】

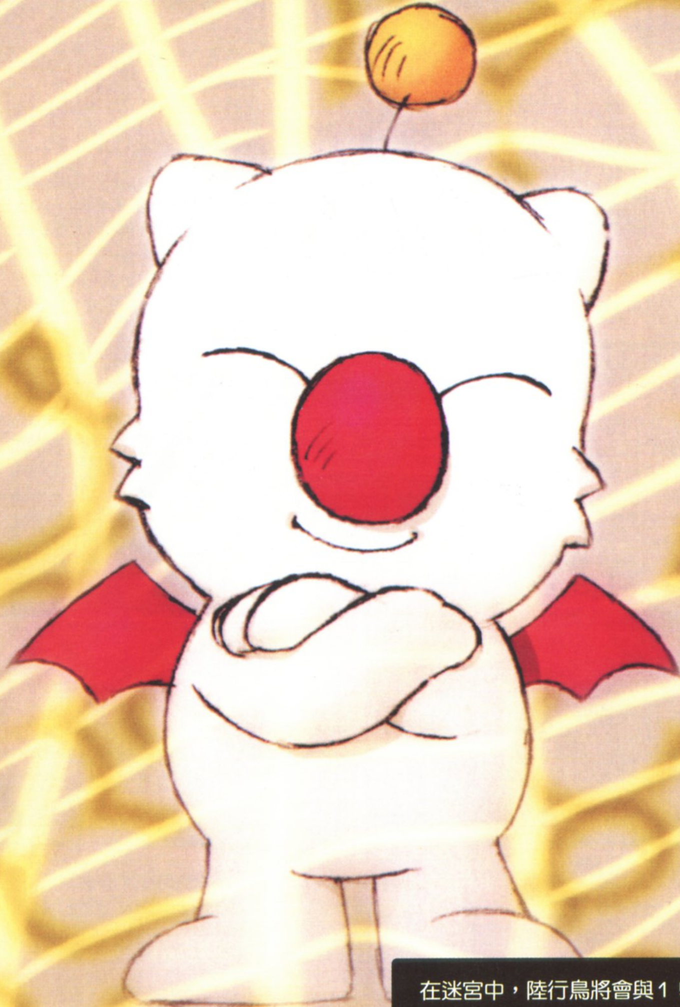
問１８→在使用召喚希瓦的魔石時，在畫面上會看到希瓦的右手抱著陸行鳥，左手指著天空？　【○・×】

問１９→要召喚拉莫一齊行動，那麼就必須準備拉莫的魔石？　【○・×】

問２０→對於飛在天上的敵人，使用「大地之書（クエイクの本）」攻擊是沒有任何作用的？　【○・×】



答案	
○　個	×　個



在迷宮中，陸行鳥將會與１５０種的怪物戰鬥。在此便是要介紹這些的怪物，最初雖然所面對到的都會是一些實力比較弱的敵人，但是越到後面的關卡便會看到相當稀少的敵人，而且實力都強的可怕。所有的怪物的資料、基本能力、狀態、以及打倒時所可以取得的精華，通通都會在這裡敘述。因此在還沒有與敵人作戰之前，不妨參考本章所研究的成果，相信這對遊戲的進行會有極大的幫助。

生　物　學

各式各樣不可思議的怪物



STEP-1
各式各樣怪物の種類&屬性

有些怪物會飛行，而有些怪物則可以抵抗雷電的攻擊，這些怪物長期的生活在不可思議的迷宮中，所以久而久之的的便漸漸習慣這種惡劣環境的生活。不過不管這些怪物是否已經進化成什麼樣子，最起碼大多都可以從外表來判斷，怪物本身是屬於什麼樣的類別。

最具特色的8個類型

我們將怪物的類別分類為８種，原則上從怪物的外表幾乎都可以看得出其特徵，如果說有的怪物其外表與其屬性或是特徵不同的話，那麼那也是屬於少數。因此以外表來判斷怪物可說是相當重要的首要工作。

然而不在下列所舉例的８種類別之外的敵人，這些敵人在怪物特徵的分類上比較不明確，因此對於沒有列在下列８種類別的怪物，在後面會有詳細的介紹。

▼怪物的類型，可以由弱點的程度還有攻擊方法來做推測。



▲最好能夠應和怪物的類型來改變攻擊的方法。

浮游 fuyu

飛行系的怪物，一般而言這一類的怪物相當怕「風」屬性的魔法，但是由於行動範圍相當的廣，因此在對付時要能夠準確擊倒。

具代表性的怪物｜フロータイボール、ジャイアントバット、ガーゴイル等等。



植物 syokubutu

這是持有意識的植物，這一類的敵人都是花草樹木，因此對於「火」屬性的魔法以及召喚獸「伊佛利特」是格外害怕。

具代表性的怪物｜サボテンダー、モルボル、マモン等等。



死者 shisya

這種敵人本身就已經是死亡的狀態，因此對於「火」與「聖」這兩種魔法特別害怕，此外也可以使用「回復劑（ポーション）」攻擊。

具代表性的怪物｜スケルトン、ゾンビ、マミー、ヴァンパイア等等。



軟體 nantai

這一類的敵人所組成的元素相當的不具有外在，因此對於各個環境與地形皆宜，因此盡可能不要使用具有「爆炸」特性的道具來對付。

具代表性的怪物｜プリン、ゼリー、マグママン、アイスマン等等。



巨人 kyojin

這種敵人的力量相當的大，因此千萬不要與其硬碰硬的戰鬥，由於沒有指定屬性，因此可以使用任何魔法做遠距離攻擊。

具代表性的怪物｜オーガ、ヒルギガース、ダークタイタン等等。



水棲 suisei

住在水邊的怪物，沒事喜歡在岸邊走兩圈。由於水會導電，因此這種怪物最怕的屬性正是具有「電」屬性的魔法。

具代表性的怪物｜サハギン、デビルフィッシュ、ロックガーター、ゲコピッキ等等。



機械 machine

不管敵人本身是機械，還是敵人另外去駕駛機器人，這樣子的敵人都會有共同所最怕的魔法，那便是「電」屬性的魔法。

具代表性的怪物｜クラブローラー、インプロボ１號等等。



龍 ryu

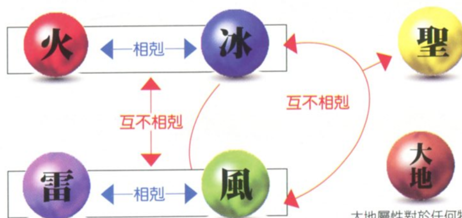
會從口中吐出「火」、「冰」的魔法，是一個體力高、魔法強的敵人。在對付的時候盡可能從其最害怕的屬性下手。

具代表性的怪物｜ホーリードラゴン、ダークバハムート、ミストドラゴン等等。



屬性之間相互攻擊的特性

將「爪」追加屬性的話，那麼在對敵人進行攻擊的時候便會同時給予敵人更進一步的殺傷力。不過要注意到並不是有屬性的爪便是很強的武器，例如「火」屬性的炸彈（ボム），在對付的時候當然是要以「冰」屬性的為主，如果使用「風」屬性的話，那麼追加的屬性也起不了作用。至於屬性與屬性之間的關係以及變化，這些均可從右表看出。所以在對付怪物的時候，一定要找對自己有利的屬性。



大地屬性對於任何特性的怪物都可產生作用。

火

以炸彈（ボム）為例，這種以「火」屬性為主的怪物，如果遭受到一定程度的傷害時，隨即便會產生自爆行動，這就是火的特徵。然而在「海底迷宮」中可以看到比較不怕火的敵人，像是這樣就必須以「雷」來對付。

冰

在氣溫嚴寒的地方，怪物本身都具有耐「冰」屬性的能力。除此之外還有像是慕斯（ムース）這樣子的敵人。然而對於長期居住在水中的怪物也是對「冰」屬性具有耐性，因此對於住在水塘附近的敵人也要格外的小心。

聖

神聖的力量在於淨化與治療，當然在抹某些怪物身上對於這種效果是極為的害怕。最明顯的例子便是不死系怪物（アンデッドモンスター），這一類型的敵人本身便已經是死去的狀態，如果得到「聖」的力量的話，那麼反而是「得道昇天」，因此「聖」的屬性是不死系敵人的大敵。除此之外，如果使用「回復藥劑（ポーション）」的話，同樣的也會給予這一類的敵人造成莫大的殺傷力。

雷

「雷」的效果對於許多敵人都相當的有效，尤其是住在水中的敵人以及機械系的敵人。但是這些對於「雷」不具耐性的敵人，竟然同樣的也會使用與「雷」相關的魔法，因此像這樣子的敵人也可以說同時擁有兩種的屬性

風

講到「風」便可以瞭解到，只要是有「翅膀」的敵人，對於耐「風」的屬性都很差。然而機械系以及蟲系的敵人，這些對於「風」屬性的耐性相當的高，除此之外住在水中的敵人也是一樣。因此在使用「風」屬性魔法時要多加注意。



冰·雷是サハギン所持有的特性



火是ボム所持有的特性

STEP-2

充滿個性怪物の習性

緊接著著便是要來觀察這些怪物的生活形態，在迷宮中生活的怪物，對於迷宮中的一切早已習以為常，因此對於陸行鳥這個外來者而言，當然在對於迷宮的瞭解就有差異，所以對於每一種怪物的一舉一動我們都要詳加觀察，以找出有效對付敵人的方法。

怪物會接二連三的一直出現

陸行鳥在迷宮中冒險的時候，或許在樓層中不會出現寶箱或書架等等可以取得道具的地方，但是怪物是絕對不會缺席的。不管怎麼打、怎麼殺，怪物會一直接二連三的從各個不同的地方出現，而且有的時候還會在同一區域中出現好幾個。因此對於敵人並不要特別的在意，與其一心想把所有怪物消滅，還不如趕緊收集稀有道具以及找到前往下一層樓的路才是真的。



▶在地圖畫面中可以很清楚的看到敵人的所在位置，因此要養成隨時隨地打開地圖畫面的習慣。

1層樓所出現之怪物的數量



◀使用「地圖卡」便可以掌握敵人的所在位置。

原則上當陸行鳥在每一層樓行動的時候，樓層中所同時出現的敵人數量為９隻。但是有的時候也會出現１０隻怪物的可能。即使玩家很努力的將樓層中的敵人全數解決掉，過不了多久便會有怪物會在該樓層中出現，每次平均約４～５隻。

恐怖的怪物召喚

神秘的控制器雖然可以將寶箱從天而降，但是運氣不好的話，屆時得不到寶箱反而叫來一堆的怪物。由神秘的控制器所召喚而來的敵人，一次約會出現５～６隻。然而這些敵人的出現並不會增加該樓層的敵人總數，因此也不擔心說在同一層樓中要同時對付１５、６個敵人。



▶對於這樣子的情況，最好使用可以攻擊複數的魔法。

在同一個樓層待太久時…



◀如果出現死神的話便要趕緊前往下一層樓。

在樓層中晃的太久的話，那麼則會招來死神。死神的出現並不會是平白無故的，原則上當玩家在同一層樓中所待的時間過長（８００步）便會出現死神。但是７００步與７５０步這兩個時間，均會顯示字樣與音樂來警告玩家，以趕緊尋找樓梯。

掌握怪物的行動

怪物本身與陸行鳥之間的行動是同時進行的，但是怪物本身的行動模式則不會很死板的，只是一昧的要與陸行鳥作戰。如果玩家想要在敵人尚未出手前，就可以很迅速、很準確的將敵人予以解決的話，那麼對於敵人的行動模式則要多加的注意。在下列所舉例的６大種類，對於大多數的怪物而言均適用，因此該用什麼方式攻擊？以及該用何種方式對應？在下列均會有一番介紹。



▶陸行鳥的一舉一動都會對整個戰鬥有所影響力，可謂「牽一髮而動全身」。

追蹤
利用同伴角色予以攻擊

大部份的敵人都會做出這樣子的行動，像是種種的情況不妨利用同伴來予以攻擊。最好的方式便是將此敵人引誘至狹長的走道，然而停下來之後直接按控制器上的○鈕，這時同伴雖然是背對敵人，但還是會對敵人攻擊。



▶基本上像是這樣子的情況，不妨交給同伴角色來解決吧。

隱形
接近便會出現

此項能力對於泥人系（マクママン）的敵人而言是項基本的能力，通常在畫面上會看不到它們的存在，只要一接近便會出現。當泥人即使是躲在地下的時候，此時玩家同樣的也可以直接的攻擊。



▶只要一接近的時候便會從地板冒出來，即使還在地板下也是可以予以攻擊。

保持距離
小心翼翼的利用斜角移動

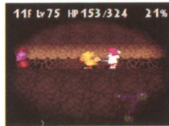
此種行動模式大多是會魔法的敵人而言。這樣子的敵人會距離陸行鳥約１、２步的距離，並且會保持著吟唱咒語的動作。要對付這樣子的敵人可以利用斜角移動，或是使用「石」等等可以遠距離攻擊用的武器。



▶有事沒事的像個跟屁蟲，一定要抓準位置與時機來予以解決。

逃亡
逃出畫面之外前給予遠距離攻擊

「三十六計走為上策」並不只有陸行鳥可以，其實敵人在遭受到傷害之後，有的敵人會直接的往反方向脫逃。這樣的話，玩家可以利用遠距離攻擊用的武器，在敵人還未離開畫面之外前予以解決掉。



▶一定要在敵人離開畫面之外前，利用遠距離攻擊的方式予以解決。

召喚・分裂
增加前給予致命一擊

通常這一類的敵人都不會單打獨鬥的自行行動，不是利用召喚便是自行分裂，使得畫面上一下子出現一堆的敵人。不過玩家可以在敵人召喚之前，或是分裂之際就將敵人打倒的。



▶原本只有一個，但是像是這樣子的敵人則會自行分裂成好多個。

防禦
掌握其種類、屬性再下手

有的敵人會在遭受到一定程度的傷害之後，隨即便會立即躲入殼中。像這種情況便是該怪物在防禦的狀態。可別以為當敵人成為這樣子而不會有任何舉動，敵人即使是躲起來的情況，但是仍舊可以做出攻擊動作。



▶雖然躲藏在龜殼中，但是在這樣子的情況下仍舊會對陸行鳥攻擊。

STEP-3

弱肉強食 怪物の成長

在迷宮中的怪物的等級水準可以說只有強與弱的分別，雖然每一種怪物本身也有等級上的分別，但是怪物本身的每一級水準都相差甚大。如果一個不小心的話，遇上等級相差的敵人較高時，那麼所遭受到的攻擊一定會讓人直呼「恐怖～」，在此讓我們先行瞭解到怪物是如何提昇自己的水準。

怪物等級提昇對陸行鳥的威脅

怪物本身與陸行鳥相同，同樣會有異常狀態的發生，同樣也會提升等級。怪物的等級分成３個階段，每一個階段的水準都相差甚遠，但是如果可以善加運用一些道具的話，那麼也可以將這些等級提升的怪物，予以退回最低的等級。在遊戲的過程中，在黑魔道士研究所中的地下圖書館中會有打倒怪物的雕像，在此可以看到怪物本身的弱點與簡介之外，另外對於有擊倒的怪物，還可以有ＬＶ１～３的圖片。



▶在迷宮中的怪物會利用各式各樣的方式來強化自己的等級水準。

將其他角色打倒之後…

對於一般的怪物而言，將其他的怪物或是陸行鳥的同伴予以擊倒的話，那麼便可順利的提昇等級。像是這樣子的情況，大多怪物本身並不會刻意的跑去找其他的怪物作戰，而是陸行鳥在動作的同時，正好緊鄰在一起的怪物便會做出攻擊。這種情況最容易發生在會以投擲為攻擊的敵人身上。



◀可憐的小怪物只有被欺負的份。

▶克布林大變身！成為闇黑克布林。

強化特殊能力

有些怪物會在特定的場合中做出強化自身能力的行動，像是這種情況並不是提升怪物本身的等級，而是利用另外一種方式來強化自己。例如小惡魔本身會操縱機器人，如果在有機器人的房間裡行動時，小惡魔便會坐上機器人來與陸行鳥戰鬥，這種情況同樣的也會發生在霓虹怪身上。



◀當小惡魔一直接近機器人的時候。

▶成功搭乘機器人，水準也隨即提昇。

自由自在的操作對手的等級

陸行鳥本身所持有的道具中，有的可以提升怪物的等級，有的則可以降低怪物的等級。要提升怪物的等級便是使用「提昇卡（ツヤ出しカード）」，將此卡踢向敵人即可。如果是要降低怪物的等級，那麼便是使用「等級降下之實（レベルダウンの實）」或是「降級卡（ツヤ消しカード）」。



◀「結合種子」可以發揮提昇效果。

▶「降級卡」可真是名副其實。

提昇等級之後的怪物的應對之道

即使陸行鳥的等級在高，一旦身圍周遭都是一堆等級水準很高的怪物的話，那麼很容易便會陷入苦戰。更糟糕的是有敵人在此時升級的話，那麼這種情況對陸行鳥而言更是雪上加霜。因此在探索迷宮的過程中，在按下控制器上的「開始鈕」便可以知道同伴的ＨＰ，除此之外與同伴交談也會。要是同伴的體力與陸行鳥的體力都不足的話，那麼只要有出現等級提昇的怪物時，奉勸各位玩家們「三十六計・走為上策」。

▼面對同伴並按下〇鈕即可看到同伴的ＨＰ。



▲如果使用的時候不小心失誤的話…。

STEP-4

怪物精華的各式各樣效果&利用法

利用空瓶將怪物擊倒便可以取得該怪物的精華（エキス），精華本身的用途雖然也可以像是一般的藥劑那麼樣，但是其真正的效果則是在合成武具時，可以用來加入的第三要素。因此在迷宮中所獲得的精華可必須好好保留，在此將介紹各個精華的用途與特性。

獲取的精華與怪物本身的特性有關

精華（エキス），顧名思義便可以知道是個相當重要的道具。雖然聽似珍貴，但實際上要取得並不會是一件難事。玩家只要在將怪物的ＨＰ大到４以下時，接著踢出「空瓶」即可。在下列會有各個精華的使用用途，其中有半數的精華與果實及種子有著相同的效果，因此精華的實質價值應該是要找可以用在合成方面的。至於其他的精華則有的也可以拿來飲用，飲用效果也不錯，因此對於這一類的道具不妨多加的利用、利用。



◀準備好空瓶之後，面對目標選擇指令「踢（ける）」。

▶將空瓶踢向敵人便可以看到地上有一紅色藥劑。

在迷宮內所取得的…

在迷宮的冒險過程中，有效的運用空瓶其實是相當的重要。而且要掌握住敵人的ＨＰ為４以下不是很容易，因此絕大部份的場合還是身上多帶一些空瓶。此外對於所取得的精華，不要以為對合成時沒有任何效果就倒掉，其實有些精華的效果就與其他的藥劑相同。



飲用

▶有些精華的用途與某些藥劑差不多。



腳踢

▶不同的精華也可發揮不同的效果。

怪物精華的使用效果

名稱	賣值	效果
●ゴブリンのエキス	100	元氣小幅度回復
●植物のエキス	650	體力與元氣小幅度回復
●魔法使いのエキス	75	沉默狀態，無法吟唱魔法書
●ボムのエキス	500	爆炸，四周的怪物均會受傷
●マッドマンのエキス	360	遲緩狀態
●マグママンのエキス	410	合成時可以追加「火」屬性
●アイスマンのエキス	800	合成時可以追加「冰」屬性
●巨大生物のエキス	1000	增加體力最大值
●ラミアのエキス	440	混亂狀態
●半魚人のエキス	320	合成時可以追加「冰」屬性
●ツバサのエキス	900	合成時可以追加「風」屬性
●トンベリのエキス	260	元氣小幅度回復
●ミニメイジのエキス	240	縮小狀態
●ぬすっとのエキス	240	速度提昇狀態

名稱	賣值	效果
●巨人のエキス	700	體力大幅度的回復
●小動物のエキス	110	元氣小幅度的回復
●タートルのエキス	300	遲緩狀態
●インプのエキス	150	元氣小幅度回復
●モグラのエキス	600	周圍變暗，視力減弱
●ムースのエキス	350	合成時可以增加「冰」屬性
●プリンのエキス	350	合成時可以增加「火」屬性
●ゼリーのエキス	350	合成時可以增加「雷」屬性
●カエルのエキス	310	青蛙狀態
●フロータイのエキス	180	睡眠狀態
●アンデッドのエキス	200	混亂狀態
●ワームのエキス	600	體力與元氣小幅度回復
●スラグのエキス	900	遲緩狀態

STEP-5

在迷宮內棲息の怪物們

在接下來的幾頁便是介紹有關於怪物的資料，在這裡所出場的怪物順序，是按照遊戲時所出場的順序為主，玩家如果要找尋怪物的資料的話，那麼就請參照下列的「５０音順位檢視」來找尋。

50音順位檢視

怪物專欄的看法

① 照片 ② 名稱 ③ 等級 ④ 出現的迷宮與樓層 ⑤ 基本狀態。ＨＰ的數值。得意的屬性會以▲表示之，⑥ 為對於狀態變化的耐性程度，如果在此欄中有打○的話，那麼表示該怪物本身對其特殊狀態較具有耐性。最後的 ⑦ 便表示該怪物在行動與攻擊方面的速度。在「速度欄」中，有標示★的表示陸行鳥在做的一個動作，如果★的數量越多的話，那麼這就表示陸行鳥在動作上，比較可以有更多的時間。

小→ミニマム　カ→トード　亂→コンフュ　ス→スロウ
眠→スリプル　默→サイレス　毒→毒　消→デジョン
死→デス　吸→ドレイン

グズグズ ②	③ LV.1	④
①		1～3
HP	8	
經驗值	1	
害怕屬性 ⑤	聖	
得意屬性	—	

狀態變化的特性 ⑥	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
ポカポカ毆り	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
メソメソ泣く ⑦	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
キュイキュイ怒る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ゴソゴソあさり	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

BIOLOGY

グズグズ種

等級變化	有
精華	小動物のエキス

グズグズ（卡茲卡茲）		LV.1	岬
HP	8		1~3
經驗值	1		
害怕屬性	聖		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
ポカポカ殴り	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
メソメソ泣く	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
キュイキュイ怒る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ゴソゴソあさり	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

在迷宮中的愛哭鬼



卡茲卡茲與克布林在迷宮中是經常在一起行動的，在所有的敵人中是最弱的。在攻擊的方式上是採取打擊以及哭泣等攻擊，原則上對陸行鳥而言在遊戲初期的時候，還不會有太大的威脅。不過有的時候牠會打倒其牠的的伙伴來提昇自己的能力值。



◀不館是誰接近牠，只要在其範圍之內，牠都會攻擊對方以達到升級。

ゴブリン種

等級變化	有
精華	ゴブリンのエキス

ゴブリン（克布林）		LV.1	岬
HP	8		1~3
經驗值	2		
害怕屬性	—		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
こん棒攻擊	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
頭突き	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆

紅色帽子的能力最弱



克布林與卡茲卡茲一樣，在迷宮中都算是比較弱的敵人。克布林本身是利用手上所拿的那根木棒來攻擊敵人，但有的時候則會用頭部做出突擊攻擊。其企圖心與戰鬥欲望很強烈，所以對於陸行鳥的一舉一動都很在意。要注意到其升級後的狀態能力。



◀牠會用頭部來攻擊對手，是一個相當積極攻擊陸行鳥的敵人。

UPPER CLASS MONSTERS INTRODUCTION



LV.2 クスクス



LV.2 ダークゴブリン



LV.3 グルグル



LV.3 ブラックゴブリン



BIOLOGY

ラット種

等級變化	有
精華	小動物のエキス

ワイルドラット（野鼠）		LV.1	岬
HP	10		1～4
經驗值	2		
害怕屬性	—		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
噛みつき	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
ヘイスト	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

不斷的提升自己的速度

這是住在深山野嶺的老鼠型態的怪物，其最大的特徵便是會不斷的提升自己的速度，並且追擊陸行鳥。由於本身可以提昇自己的速度，而且攻擊力也不差，因此在遊戲初期時算是比較厲害的怪物，因此在對付的時候盡可能的利用斜角移動的方式。





◀在提升自己的速度之後，馬上便會展開攻擊陸行鳥的行動。

イーター種

等級變化	有
精華	小動物のエキス

ナッツイーター（松鼠）		LV.1	岬
HP	15		4～6
經驗值	3		
害怕屬性	—		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
噛みつき	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
ナッツ投げ	★★☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
ナッツ食べ	★★★★★★☆	☆☆☆☆☆☆☆

最喜歡吃果實！

同樣也是生長在野外的老鼠類的怪物，不過與野鼠不同的是，其攻擊的方式會採用丟果實的方式。然而牠所丟出來的果實對陸行鳥會造成傷害，而陸行鳥丟給牠「核果（ナッツ）」的話，不但不會對牠造成傷害，甚至於還會提升牠的等級。





◀如果距離拉開的話，那麼要小心牠會以丟果實的方式來攻擊。

UPPER CLASS MONS



LV.2 ドブネズミ



LV.2 ドクロイーター



LV.3 ジャイアントラット



LV.3 アイテムイーター

ヘッジホッグ種

等級變化 有
精華 小動物のエキス

ヘッジホッグ（刺蝟）			LV.1	岬
	HP	12		4~6
	經驗值	3		
	害怕屬性	—		
	得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
引っかき	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
回轉ハリ飛ばし	★★★☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
丸まって防御	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆

小心其飛針攻擊

在原地旋轉的同時，隨即便會用出身上的刺針來攻擊對手。因此陸行鳥要盡可能的採取接近戰的方式來速戰速決，避免相隔太遠而讓其飛針擊中。在採取接近戰攻擊的時候，一旦攻擊便不要停手，如此一來便可以讓牠沒有躲起來的機會。





◀在旋轉的同時並且射出２根或是３根的飛針，這是牠的基本技巧。

黒魔道士種

等級變化 有
精華 魔法使いのエキス

黒魔道士（黒魔道士）			LV.1	岬
	HP	5		5~8
	經驗值	4		
	害怕屬性	—		
	得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
杖で殴る	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
魔法發動	★★★★☆☆☆	★★☆☆☆☆☆

距離３步便發動魔法攻擊

迷宮中是屬於人型的怪物。其攻擊方式大多採取遠距離的方式，只要距離陸行鳥有３步的距離，馬上便會開始吟唱起魔法。因此在對付的時候如果一直無法接近的話，那麼這個時候便必須先下手為強，在對方吟唱魔法之前，先行使用魔法或是踢出石頭。





◀在發動魔法的過程中可以先行使用魔法書或者是石頭攻擊。

TERS INTRODUCTION


ガトリングス LV.2


ニードルマスター LV.3


大黒魔道士 LV.2


暗黒魔道士 LV.3



スケルトン種

等級變化　有
精華　アンデッドのエキス

スケルトン（骸骨戰士）		LV.1	岬
	HP	25	7~9
	經驗值	8	
	害怕屬性	火・聖	
	得意屬性	冰・風・雷	

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	○	—	○	○	○	—	○	○

攻擊行動	速度	攻擊力
劍で攻擊	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
毒ガス	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
崩れる	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
復元	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

完全沒有意識的骸骨

只要一接近便會由撒落一推的骸骨中，再度站起來作戰。左手拿著一把大刀，只要看到目標便毫不留情的一刀砍下。除此之外之外還會吐出有毒的氣體。最有效的應付方法便是利用遠距離的攻擊方式，採取魔法書或是石頭來對付。





◀在接近到一定距離之後便會從地上爬起來，看起來好恐怖啊～*_*

インプ種

等級變化　有
精華　インプのエキス

インプ（小惡魔）		LV.1	岬
	HP	20	9
	經驗值	11	
	害怕屬性	—	
	得意屬性	—	

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
ひっかき攻擊	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
ワープ投げ	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ロボに乘る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ロボから降りる	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

奸詐狡猾的代言人

智慧型的敵人，會在「岬之迷宮」與「席德塔」這兩關登場。雖然其攻擊能力平平，但是牠會使用出跳躍的魔法，將陸行鳥與同伴分開。除此之外，如果有機器人在房間裡的話，那麼聰明的小惡魔便會坐上機器人來強力自己的作戰能力。





◀有時打到一半的時候，小惡魔會突然使用跳躍的魔法將陸行鳥彈開。

UPPER CLASS MONS



LV.2 ブラッディボーン



LV.2 ガルキマセラ



LV.3 デスナイト



LV.3 ベビーデビル

BIOLOGY

サボテンダー種

等級變化	有
精華	植物のエキス

サボテンダー（仙人掌）		LV.1	シド
	HP	20	1～3
	經驗值	18	
	害怕屬性	火	
	得意屬性	—	

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
体當たり	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
ギル投げ	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆

會不斷的丟出金幣來攻擊

此怪物會在「席德塔」中登場，並且會使用投擲金錢的方式做為攻擊。此怪物所投擲的金錢數目是有限制的，原則上玩家可以想像說牠身上帶有４００元，每丟一次便是總數的１／２，如果連續投擲四次的話，那麼打死牠也是獲取不到金錢的。





◀早點在牠丟錢之前擊倒的話，那麼便可以獲得更多的金錢。

ゴーレム種

等級變化	有
精華	無

クレイゴーレム（石頭巨人）		LV.1	シド
	HP	30	1～4
	經驗值	28	
	害怕屬性	—	
	得意屬性	火・冰・風・雷	

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	○	○	—	○	○	○	—	○	○

攻擊行動	速度	攻擊力
なぐる	★★☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
回轉なぐり	★★☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
トビラこわす	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

具有強大的力量

由石塊所組成的人形怪物。由於本身是屬於「土」的屬性，因此對於其他的屬性魔法也是不會感到害怕。由於魔法對牠比較產生不了太大的效果，在加上如果身上沒有裝備強而有力的武具的話，那麼盡可能的不要硬碰硬的打，先行離開為上策。





◀防禦力高而且會做出強力的攻擊，如果沒有把握最好不要硬著頭皮戰鬥。

TERS INTRODUCTION



LV.2 サボテンダー



LV.2 ゴーレム



LV.3 サボテキーラ



LV.3 アイアンゴーレム

フロータイボール種

等級變化 有

精華 フロータイのエキス

フロータイボール（飛球怪眼）		LV.1	シド
HP	25		3、5、7
經驗值	23		
害怕屬性	風		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
噛みつき	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
ミニマムアタック	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

會飛的單眼怪物

與名字所講的外形是一模一樣，是一種漂浮在半空中的眼睛。當這怪眼一接近陸行鳥的時候，馬上便張開嘴巴攻擊。其本身由於是呈現出飛行的狀態，因此牠最怕的便是「風」屬性的魔法攻擊。平常在對付的時候盡可能的小心其特殊攻擊。





◀飛呀～飛呀～小怪眼～，其特殊攻擊的效果可以將對手縮小。

インプロボ種

等級變化 有

精華 無

インプロボ1號（機器人1號）		LV.1	シド
HP	65		4、6、8、13
經驗值	58		
害怕屬性	雷		
得意屬性	火・冰・風		

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻擊行動	速度	攻擊力
空手チョップ	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
バクダン設置	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
インプロボ起動	★★★★★★★	☆☆☆☆☆☆☆
自爆裝置起動	★★★★★★★	★★★★★☆☆

自己一個人動不了

乘坐機器人的小惡魔，在直接攻擊方面有顯著的威力提昇。除此之外還具有爆炸的能力。原則上只不過是小惡魔坐上機器人吧了，但是可別小看這樣子的組合喔，在對策方面最好是採用魔法書中「雷」屬性的魔法，來以遠距離的方式攻擊。





◀在小惡魔坐上去一直到開始動作，這段過程中是攻擊最佳時機。

UPPER CLASS MONS



LV.2 アーリマン



LV.3 フライングアイ



LV.2 インプロボ55號



LV.3 インプロボ88號

BIOLOGY

オニオン種

等級變化	有
精華	無

オニオン（蔥頭騎士）		LV.1	シド
HP	20		5~7
經驗值	25		
害怕屬性	雷		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	○	—	○	—	—	—	○	○

攻擊行動	速度	攻擊力
斬りかかる	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
裝備外し	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆

瞬間突擊將裝備解除

全身上下都包覆著盔甲，身體也是金屬所打造而成的。對於「雷」屬性的魔法最為害怕，但是其通常攻擊的能力與水準則相當的厲害。除此之外，在攻擊陸行鳥的同時，在一瞬之間可以將陸行鳥身上的裝備予以解除，這一點要多加注意。





◀這一招厲害！竟然可以在攻擊對手的同時，並且解除對方的裝備。

ローラー種

等級變化	有
精華	無

クラブローラー（壓路機）		LV.1	シド
HP	60		5、7、9
經驗值	31		
害怕屬性	雷		
得意屬性	風		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	○	○	—	○	○	—	—	—	○

攻擊行動	速度	攻擊力
ひき殺し	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
カミカゼアタック	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
回轉停止	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
爆發する	★★★★☆☆☆	★★★☆☆☆☆

最危險的便是自爆

這是一種大型的作業用機器人，在其前方有一個滾輪，這便是通常攻擊用的武器。除此之外此機器人還會做出特殊的攻擊，但是真正要小心的是其「自爆模式」，一旦進入此模式之後，隨即在４回合之後便會自行引爆。此敵人最怕「雷」屬性。





◀在攻擊的過程中如無法速戰速決，那麼要小心其特殊突擊。

TERS INTRODUCTION


トイソルジャー LV.2


ドラムローラー LV.2


メタルヒットマン LV.3


ヘルローラー LV.3

ドリッピー種

等級變化 有
精華 ぬすっとのエキス

ドリッピー（小矮人）		LV.1	シド
	HP	24	8～10
	經驗值	31	
	害怕屬性	—	
	得意屬性	—	

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
ハンマーで攻擊	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
地雷セット	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

埋設炸彈的高手

當牠蹲在地上的時候，這時便是在迷宮裡埋設地雷。在與陸行鳥保持在一定的距離下，這時便會做出埋設地雷的動作，其埋設的地雷可利用攻擊的動作使其呈現，另外也可以使用「明眼藥（目にいい藥）」看到，可以利用「石」來解除爆炸的危機。





◀埋設地雷的速度相當的迅速，趕緊在埋設完成之前予以解決。

シーフ種

等級變化 有
精華 ぬすっとのエキス

ジャック（捷克）		LV.1	シド
	HP	35	9～11
	經驗值	35	
	害怕屬性	—	
	得意屬性	—	

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
毆る	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
アイテムを盜む	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ワープで逃げる	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

盜取得手之後便立即遁逃

這是一個可以從陸行鳥身上奪取道具的敵人，此敵人在竊盜道具成功之後，隨即便會利用跳躍魔法來脫離。如果可以在其離開之際予以打倒的話，那麼原先被偷的道具會掉落在地上。除此之外，其身上有一種道具叫「盜賊之鑰（シーフのカギ）」。





◀擅長竊盜，從頭到腳，不管是裝備用道具或是一般道具，全偷！

UPPER CLASS MONS


LV.2 パオ


LV.2 シーフ


LV.3 トリッピー


LV.3 バーグラー

ミニマジシャン種

等級變化 有
精華 ミニメイジのエキス

ミニマジシャン(迷你魔術師)		LV.1	シド
HP	17		10~12
經驗值	35		
害怕屬性	—		
得意屬性	—		

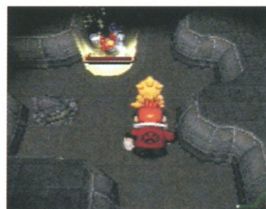
狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
杖で毆る	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
初めてのドレイン	★★★★☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
トンベリ怒らせる	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

最喜歡惡作劇的壞東西



小不隆冬的見習魔術師，在距離陸行鳥一段距離的時候，會吟唱吸收對方ＨＰ的魔法。其本身的攻擊能力很弱，而且所吟唱的魔法有７成左右都會失誤，因此要將牠擊倒並不會是難事。但是其他等級提昇的角色則不可以大意忽視。



◀會使用吸收的魔法來吸取對方的ＨＰ，來占為己用。

トンベリ種

等級變化 有
精華 トンベリのエキス

トンベリ(德貝利)		LV.1	シド
HP	24		10~12
經驗值	32		
害怕屬性	—		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
包丁	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ランタン	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

怨嘆～怨嘆～啊



右手拿著燈籠，左手拿著菜刀的怪物。在對付的時候要小心其菜刀攻擊，為避免站在不利的位置而被攻擊到，因此最好是以遠距離的攻擊為主。除此之外牠的行動相當的異常，有時不會做出任何的攻擊，但有時則會突然的對身旁的物體「桶一刀」。



◀在不知不覺的情況下便掏出菜刀，直接的往陸行鳥的方向刺去。

TERS INTRODUCTION


ミニドルイド LV.2


ミニウィザード LV.3


トンベリズ LV.2


マスタートンベリ LV.3

タートル種

等級變化　有

精華　タートルのエキス

ランドタートル（海龜）		LV.1	シド
	HP	40	13
	經驗值	41	
	害怕屬性	—	
	得意屬性	—	

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
ツメ攻撃	★★☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
回轉攻擊	★★☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
カラに閉じこもる	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
カラから出る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

一直在海岸晃蕩的海龜



在「席德塔」與「海底遺跡」這兩關中可以看到這個怪物。牠所使用的武器便是其兩手巨大的利爪。這個怪物本身除了擁有強大的攻擊力之外，另外也有相當高的防禦能力。由於是生活在水邊的怪物，因此最怕的屬性便是「雷」。



◀躲在龜殼裡便表示處於防禦狀態，對於所受到的傷害可以減半。

サハギン種

等級變化　有

精華　半魚人のエキス

サハギン（半魚人）		LV.1	海底
	HP	32	1～5
	經驗值	37	
	害怕屬性	火・雷	
	得意屬性	水・風	

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
引っかく	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ブリザラ	★★★☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
水中から出現	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
水中へ潜る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

如同忍者的水上步行術



半魚半人的姿態，除了可以在水中生存外，另外由於有長腳的緣故，因此也可以在岸上生活。其登場的舞台大多為有水的舞台，因此對於「火」、「雷」這兩種魔法相當的害怕。但是其本身也會使用「雷」屬性的魔法攻擊，請多加注意。



◀在水中、陸上均可自由的行動，而且還會使用魔法來攻擊對手。

UPPER CLASS MONS



LV.2 ラージタートル



LV.2 マーマン



LV.3 ヒュージタートル



LV.3 トリトン



BIOLOGY

タコ種

等級變化	有
精華	タコのエキス

デビルフィッシュ（章魚）	LV.1	海底
HP	43	1～4
經驗值	46	
害怕屬性	雷	
得意屬性	風	

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
キック	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
スミを吹く	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
盜みをはたらく	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

讓眼前一片黑暗的章魚墨汁

在開始時會在水面上移動，然後慢慢的靠近陸行鳥。但在陸上移動的速度要比在水面上的速度來得慢，因此這是其最大的缺點。其特殊攻擊是從口中吐出墨汁讓陸行鳥的可視範圍縮小，玩家可以使用「明眼藥（目にいい藥）」來恢復過來。





◀本身是屬於水中的生物，因此對於水性的瞭解要比在陸上要來得有利。

ボム種

等級變化	有
精華	ボムのエキス

ボム（炸彈）	LV.1	海底
HP	100	5～8
經驗值	29	
害怕屬性	冰	
得意屬性	火	

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
毆る	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
自爆	★★★★★★★	★★★★★☆☆

最後的5秒鐘……

由火所構成的火球的怪物，在遭受到攻擊之後便會開始膨脹起來，然後在經過7回合之後便會爆炸。由於其本身的ＨＰ相當的高，因此在攻擊的時候一定要有把握在7回合之內予以擊倒。此外，如果讓牠自爆成功的話，那麼還會有增加的可能。





◀在遭受到攻擊之後，隨即便會出現膨脹起來的狀態，接著便會爆炸。

TERS INTRODUCTION



オクトパス LV.2



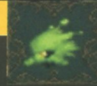
グレネード LV.2



クラーケン LV.3



ナパーム LV.3





マリオネイター種

等級變化	有
精華	魔法使いのエキス

マリオネイター（巫婆）		LV.1							海底
HP		25							6~9
經驗值		35							
害怕屬性		—							
得意屬性		—							
狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
鳥で攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
鳥を飛ばす	★★☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
モンスターを召喚	★★★★☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

聽我的指揮，怪物們！

這是可以不斷召喚怪物的召喚士。每一次所召喚的怪物都會是該層樓所出現的怪物。除了召喚怪物來一同作戰之外，其本身也會利用肩上的烏鴉來做遠距離式的攻擊。要將其擊倒最好的方式也是使用遠距離的攻擊，尤其是使用魔法書。





◀在還沒有召喚出不知名的怪物前，盡快將牠給予解決。

マッドマン種

等級變化	有
精華	マグママンのエキス（マグママン） アイスマンのエキス（アイスマン） マッドマンのエキス（マッドマン）

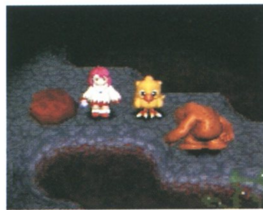
マグママン（泥人）		LV.1							海底
HP		50							8~10
經驗值		38							
害怕屬性		冰							
得意屬性		火							
狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
かぶさる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
マグマ投げる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
地面から出現	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
地面へ潜る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

到底會在那裡出現？

由泥土所構成的泥人，平常的時後是看不到其蹤影，但是一旦接近的話，那麼此時便可以看到泥人會自地面上浮現。在對付的時候採取接近戰的方式，在給予傷害之後便會躲到地下，此時仍舊可以繼續攻擊，但是千萬不可使用「爆炸」有關的道具攻擊。





◀在接近約一步的位置時，這時便可以看到泥人會自地面浮現。

UPPER CLASS MONST



LV.2 ネクロマンサー



LV.3 デモンサマナー



LV.2 アイスマン



LV.3 マッドマン

BIOLOGY

ムース種

等級變化	有
精華	プリンのエキス（プリン） ゼリーのエキス（ゼリー） ムースのエキス（ムース）

プリン（果膠）		LV.2	海底
HP	67		9～12
經驗值	64		
害怕屬性	冰		
得意屬性	火		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
噛みつく	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ジャンプアタック	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
ぶんれつ	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

柔柔軟軟的果膠怪物

這是一種類似果膠形態的怪物，其本身在遭受到一定程度的攻擊的時候便會開始分裂。在對付的時候如果無法有效的以通常攻擊解決的話，那麼可以使用「冰」屬性的魔法來攻擊。此外也與泥人的情況相同，不要使用「爆炸」的道具攻擊。





◀在分裂增值之前會有一段的時間，此時趕緊將其打倒。

マジックポット種

等級變化	有
精華	無

マジックポット（魔法壺）		LV.1	海底
HP	36		10～13
經驗值	123		
害怕屬性	—		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
壺攻擊	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
テレポートする	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ポーション投げる	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ツボからカオ出す	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

超級一流的逃跑專家

從壺口冒出一顆頭的怪物，自己本身並不會主動積極的攻擊陸行鳥。但是每當陸行鳥要接近的時候，隨即便會利用跳躍的方式逃跑的另外一處。由於這個敵人在打倒後可以獲得錢，因此要擊倒牠的話，同樣是採取使用魔法書或踢出石頭的方式。





◀隨時隨地都可以利用跳躍的方式移動，是一個相當「討厭」的敵人。

TERS INTRODUCTION


ゼリー LV.3


ムース LV.1


マジックガポット LV.2


マジクラポット LV.3



ラミア種

等級變化	有
精華	ラミアのエキス

ラミア（蛇女）		LV.1	海底
HP	35		11～14
經驗值	48		
害怕屬性	冰		
得意屬性	火		

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
平手打ち	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ゆうわくする	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ファイア魔法	★★★★☆☆☆	★★★☆☆☆☆

躲在暗地裡狂笑的花朵

身體是女性，但是下半身則是蛇的身軀，對於「火」屬性的魔法相當拿手，而且一般的攻擊能力也不差。除此之外還會「混亂」的特殊攻擊，因此在來到有此怪物的關卡時，不妨裝備可以防止「混亂」的鞍。其最怕的屬性是「冰」。





◀最擅長利用「混亂」來對付陸行鳥，而且還會「火」屬性的魔法。

オーガ種

等級變化	有
精華	巨人のエキス

オーガ（食人魔）		LV.1	海底
HP	75		13～17
經驗值	106		
害怕屬性	—		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
なぐる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ぶんなぐり	★★☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆

使用兩手跳躍重鎚

擁有怪力的怪物，其攻擊力相當的驚人，如果不多加的小心注意的話，很容易便會不知不覺的被打倒。通常這個怪物都會與霓虹怪一起行動，而一旦被霓虹怪附身的話，那麼屆時便會提昇等級一級，到時要對付牠恐怕其成功率是相當的低。





◀全身上下都是蠻力，此外ＨＰ又高，是一個相當可怕的敵人。

UPPER CLASS MONST



LV.2 ブランドラミア



LV.2 バーサオーガ



LV.3 エキドナ



LV.3 オーガチーフ

ネオン種

等級變化 有
精華 無

ネオン（霓虹怪）						LV.1				海底
HP					60					16～19
經驗值					101					
害怕屬性					火・聖					
得意屬性					雷					
狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	○	—	○	—	—	—	○	○

攻擊行動	速度	攻擊力
襲いかかる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
サンダー發射	★★★☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
他に乘り移る	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

利用附身來提昇等級

此怪物的外表看起來像是點燈的幽靈，雖然本身的作戰能力並不是很厲害，但是牠會一種類似「附身」的能力。一旦只要被附身的怪物，隨即便會馬上提昇等級一級。除此之外還會「雷」屬性的攻擊方式，最怕的屬性是「火」與「聖」。





◀自身的攻擊能力並不會很高，因此會附身在其他怪物身上。

ガーゴイル種

等級變化 有
精華 ツバサのエキス

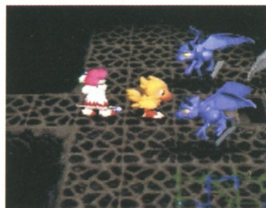
ガーゴイル						LV.1				海底
HP					64					18～21
經驗值					55					
害怕屬性					—					
得意屬性					火・冰・風・雷					
狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	○	—	○	—	○	—	○	○

攻擊行動	速度	攻擊力
壺攻擊	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
テレポートする	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ポーション投げる	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ツボからカオ出す	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

會復活移動的石頭…

遠遠的看還以為只是一般的石雕像，一旦走近之後便可以看到其真面目。使用通常攻擊的方式是利用尖銳的嘴巴，由於是飛行系的怪物，因此對於「風」屬性的魔法相當的害怕。此外，在特定的迷宮樓層中還會以4隻一起的方式出現。





◀原本看起來只是普通的石像，但是在一接近的時候便成為活生生的怪物。

TERS INTRODUCTION



シャドウ LV.2



マーゴイル LV.2



ファントム LV.3



デスウィング LV.3



ゾンビ種

等級變化　有
精華　アンデッドのエキス

ゾンビ（殭屍）								LV.1		海底
HP					75					20～23
經驗值					68					
害怕屬性					火・聖					
得意屬性					—					
狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	○	—	○	—	○	—	○	○

攻擊行動	速度	攻擊力
噛みつき	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
スロウガス	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

即使已經死了但是仍舊會動

腐爛的屍體所變成的怪物，如果接近的話，從其口中還會吐出與「遲緩」效果相同的氣體。在攻擊的時候可以使用其最怕的「火」與「聖」這兩種屬性的魔法或是武器。除此之外，由於此怪物本身就已經是死亡的狀態，因此可以使用「回復藥劑」打倒。





◀殭屍所吐出來的氣體，其效果與「遲緩」的情況相同。

マミー種

等級變化　有
精華　アンデッドのエキス

マミー（木乃伊）								LV.1		海底
HP					45					22～26
經驗值					79					
害怕屬性					火・聖					
得意屬性					—					
狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	○	—	○	—	○	—	○	○

攻擊行動	速度	攻擊力
つかみかかる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
元氣ドレイン	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

元氣是木乃伊的原動力

全身包覆著繃帶的木乃伊，其最得意的技巧便是讓陸行鳥身上的裝備受詛咒，以及吸收元氣度。當牠在施術吸收元氣度時，原則上會是3回合的時間，因此要趁機予以打倒。與殭屍的情況一樣，其最怕的屬性是「火」與「聖」。





◀會利用吸收的魔法來吸取陸行鳥的元氣，是個相當難纏的敵人。

UPPER CLASS MONST



LV.2 レブナント



LV.2 グランドマミー



LV.3 グール



LV.3 ファラオマミー

BIOLOGY

モルボル種

等級變化	有
精華	植物のエキス

モルボル（毒樹妖）		LV.1	海底
HP	55		26
經驗值	88		
害怕屬性	火		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
觸手攻擊	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
混亂の息	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

令人感到不舒服的臭氣

超大型醜陋的植物型怪物，攻擊的方式是以長長的觸手，此外還會吐出綠色的惡臭之氣，其特殊能力的效果與「混亂」相同。由於毒樹妖是屬於植物系的敵人，因此對於「火」屬性的魔法相當的害怕，因此不妨善用擁有「火」屬性的魔法。





◀圓形巨大的身軀，四周包覆著噁心的觸手，大大的嘴會吐出臭氣。

木人種

等級變化	有
精華	植物のエキス

マモン（木人）		LV.1	雪山
HP	55		1～4
經驗值	78		
害怕屬性	火		
得意屬性	冰		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
なぎ払い	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
木のふりをする	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

樹木搖晃的樣子好像跳舞

樹齡超過百年以上的大樹，由於被邪惡的生命附身，因此失去意識而且眼神相當邪惡。其弱點與毒樹妖相同，使用「火」屬性的魔法書或是爪子可以給予相當高的傷害。但是此怪物對於「冰」屬性的耐久性相當的高，在對付時要特別小心。





◀在有關森林地區的迷宮中可以看到，其最怕的屬性是「火」。

TERS INTRODUCTION



LV.2 グルモルボル



LV.2 ウッドアイズ



LV.3 モルボルグレート



LV.3 マンドラド



ワーム種

等級變化 有

精華 ワームのエキス

ワーム（蟲）		LV.1	雪山 1～4
HP	53		
經驗值	96		
害怕屬性	火		
得意屬性	風		

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

攻擊行動	速度	攻擊力
觸手攻擊	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
眠りのツバ	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
地表に出る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

會吐出睡眠之氣



潛伏在地底下的大型昆蟲，在一定的距離下會發射出「睡眠」效果的氣體。雖然這種怪物是在地底下移動，但是在地面上也是可以看到其移動情況。因此與泥人的移動情況有點不同。一旦從土壤中起來時，此時採取的行動盡可能的避開其正面。



◀從口中會吐出具有「睡眠」效果的氣體，並同時給予對方傷害。

カエル種

等級變化 有

精華 カエルのエキス

ゲコビッキ（癩蛤蟆）		LV.1	雪山 4～7、9
HP	48		
經驗值	74		
害怕屬性	火・冰		
得意屬性	―		

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

攻擊行動	速度	攻擊力
舌攻擊	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
トード水とばす	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

喜歡在沼澤地帶游泳



陸棲息在沼澤地帶的青蛙系怪物，可以在水上自由的行動。其攻擊力與防禦力都很強，而且還會從口中吐出「青蛙口水」，如果被此口水打到的話，有時會變成青蛙。雖然被此口水吐到會有變成青蛙的可能，不過陸行鳥變成青蛙的話也可在水面上行走。



◀由於是青蛙系的怪物，因此追加的特殊能力也是將對手予以「青蛙化」。

UPPER CLASS MONST



LV.2 ブラッドワーム

LV.3 ポイズンワーム





LV.2 ポイゾネストード

LV.3 ギガントード



BIOLOGY

ナメクジ種

等級變化 有
精華 スラグのエキス

ロックガーター（蛞蝓）		LV.1	雪山
HP	53		5～9
經驗值	84		
害怕屬性	火		
得意屬性	冰		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
酸吐きかけ	★★☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
粘液	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ツメクラくさらす	★★★★★★☆	☆☆☆☆☆☆☆

會吃爪與鞍的怪物

在移動的路段上會製造可以使陸行鳥呈現「遲緩」的黏液。而且此怪物還會將該樓層中掉落在地上的爪與鞍吃掉。對付此敵人最好是能夠速戰速決，避免讓牠走上陸行鳥會移動的路線。最害怕的魔法是「火」屬性，而對於「冰」屬性則不怕。





◀如果不小心踩到其分泌的黏液的話，隨即便產生「遲緩」的效果。

モグラ種

等級變化 有
精華 モグラのエキス

モゲラ（鼴鼠）		LV.1	雪山
HP	47		8～11
經驗值	102		
害怕屬性	—		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
ひっかき攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
壁を掘り進む	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
魔石を掘り當てる	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

挖呀挖～挖到底！

在鼴鼠會登場的樓層，那麼就表示該樓層會有「魔石」出現的可能。由於此敵人是為挖掘魔石的下落，因此在攻擊的時候，其實攻擊的動作便是挖掘的動作。此敵人所帶來的威脅性並不高，反之，還可以利用此怪物來找尋魔石。



TERS INTRODUCTION



スラグ LV.2



モールモール LV.2



ヌメック LV.3



ジェットモゲラ LV.3



ベヒーモス種

等級變化	有
精華	巨大生物のエキス

ベヒーモス（巨獸）						LV.1				雪山
HP					120					10～12
經驗值					106					
害怕屬性					—					
得意屬性					—					
狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
引き裂く	★★☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
体當たり	★★★☆☆☆☆	★★★★★☆☆

充滿狂力的身體撞擊

居住在遠離塵囂的深山中，身長數尺，外表酷似牛般的怪物。其銳利的角與爪便是致命的武器，其本身的攻擊力與防禦力都相當的高，而且沒有特別害怕的屬性，是個相當可怕的敵人。



バット種

等級變化	有（ウェアバット無）
精華	ツバサのエキス

ジャイアントバット（蝙蝠）						LV.2				雪山
HP					39					10～13
經驗值					94					
害怕屬性					風					
得意屬性					—					
狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
かみつき	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
スロウかみつき	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

擁有讓陸行鳥發生異常的能力

飛行系的怪物，與一般的飛行系的怪物一樣，對於「風」屬性的魔法相當害怕。其中等級２的情形更進一步的將通常攻擊中加入「遲緩」，因此一旦被擊中的話，那麼便會一直遭受到連續的攻擊。所以在對付此敵人時，盡可能在對方還沒有接近時，使用魔法書予以解決。



UPPER CLASS MONS


キングベヒーモス LV.2


ウェアバット LV.1


デビルベヒーモス LV.3


スティールバット LV.3

BIOLOGY

ゾウ種

等級變化 有
精華 巨大生物のエキス

ナウマンゾウ（猛瑪）		LV.1	雪山
HP	89		12～16
經驗值	123		
害怕屬性	火		
得意屬性	冰		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
牙で攻擊	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
体當たり	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
突進開始（ヘイスト）	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

提昇速度展開突擊

陸由於體積相當的龐大，因此在速度上較為的遲緩。但是其攻擊力與防禦力都相當的高，在一定的時候會自行提昇速度，並且展開突擊式的攻擊。因此一旦發現其速度提昇的話，那麼最好趕快離開。



ハゲタカ種

等級變化 有
精華 ツバサのエキス

ハゲタカ（禿鷹）		LV.1	雪山
HP	81		14～16
經驗值	55		
害怕屬性	火・風		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
爪でつかみかかる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
きゅうこうか	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
弱るのまっている	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

會先在目標物附近徘徊

會在迷宮中專門找尋屍體的怪鳥。如果陸行鳥的ＨＰ在１／２以上的話，那麼牠便會距離陸行鳥相當的距離打轉。一旦陸行鳥的ＨＰ下降至１／２以下的話，那麼此怪鳥便會展開攻擊，如果將陸行鳥的ＨＰ回復至１／２以上的話，那麼牠又會跑掉。



TERS INTRODUCTION


LV.2 マンモス


LV.2 コンドル


LV.3 バーサマンモス




LV.3 コカトリス



ダークタイタン種

等級變化	有
精華	巨人のエキス

ダークタイタン（闇黑泰坦）		LV.1	雪山
HP	70		18～22
經驗值	97		
害怕屬性	—		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
頭突き	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
大地の怒り	★★★☆☆☆☆	★★★★★☆☆

能夠破壞岩石的魔神

出現在寒冷地區的巨大巨人，攻擊方式是用頭，並且持有「地」屬性的能力。闇黑泰坦的攻擊能力相當的可怕，即使不使用特殊攻擊只使用一般的攻擊的話，這對陸行鳥而言就很危險。是一個具有絕對破壞力的怪物。



マスク種

等級變化	有
精華	マスクのエキス

マスク（面具）		LV.1	遺跡
HP	103		10～13
經驗值	200		
害怕屬性	—		
得意屬性	任何魔法		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—

攻擊行動	速度	攻擊力
取り憑く	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
忘れんぼう攻擊	★★★★★★☆	☆☆☆☆☆☆☆

所有魔法反彈

被靈魂附身的面具怪物。此怪物對任何的魔法都不會畏懼，甚至於還會將魔法予以反彈。因此在對付的時候最好是有絕對的把握，並且可以予以速戰速決。此外，此怪物有一項特殊能力，那就是將陸行鳥所持有的確定道具變成不確定道具。



UPPER CLASS MONS



ヘルタイタン LV.2



ストーンマスク LV.2



ブラディタイタン LV.3



デスマスク LV.3

ヒルギガース種

等級變化 有
精華 巨人のエキス

ブッチャー（山岩巨人）		LV.1	遺跡
HP	130		11～13
經驗值	326		
害怕屬性	—		
得意屬性	火・冰・風・雷		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻擊行動	速度	攻擊力
カマ振り下ろし	★★☆☆☆☆☆	★★★★★☆☆
くさりガマ	★★★★★★☆	★★★★☆☆☆

銅牆鐵壁的守將



會待在樓梯口的位置，有時會成群結隊的出現。此巨人除了巨大之外，此外其攻擊方式也很不一樣，牠手上所拿的大鐵鏈便是攻擊的武器。由於此敵人大多會守在樓梯口的位置，而且還會以集團式的方式出現因此在對付時要步步為營。

デーモン種

等級變化 有
精華 デーモンのエキス

デーモン（惡魔）		LV.1	遺跡
HP	150		18～20
經驗值	276		
害怕屬性	風		
得意屬性	—		

狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	○	—	○	—	—	—	○	○

攻擊行動	速度	攻擊力
引き裂く	★☆☆☆☆☆☆	★★★★★☆☆
元氣を吸い取る	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

在迷宮中的惡魔



在頭部長出如同山羊的角，整個外型一看便知是惡魔。由於是惡魔中等級最高的，因此水準等級都相當的厲害。由於是惡魔的關係，所以除了「聖」的魔法之外，其他的魔法都不放在眼中，所以在與其作戰前最好是擁有「聖」屬性的武具。

TERS INTRODUCTION


LV.2 ヒルギガース


LV.2 サタン


LV.3 グラシャラボス


LV.3 メフィウス



ヴァンパイア種

等級變化	有
精華	吸血鬼のエキス

ヴァンパイア（吸血鬼）		LV.1								遺跡
HP		55								18～20
經驗值		312								
害怕屬性		火・聖								
得意屬性		—								
狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	○	—	○	—	—	—	—	○

攻擊行動	速度	攻擊力
吸血	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
レベルドレイン	★★★★☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
バット變化	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

吸取等級的鮮血

利用吸取的魔法來吸取陸行鳥的等級，因此對玩家而言這是相當討人厭的怪物。在對付此怪物的時候，最好是在看到之後便立即的使用「火」屬性的魔法書展開攻擊。一定要盡可能的在牠吟唱吸取魔法之前將牠解決，否則屆時等級值下降就太不划算。



ドラゴン種

等級變化	有
精華	ドラゴンのエキス

ホーリードラゴン（聖龍）		LV.1								遺跡
HP		180								22～25
經驗值		496								
害怕屬性		—								
得意屬性		—								
狀態變化的特性	小	カ	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—

攻擊行動	速度	攻擊力
かみつく	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
クエイクブレス	★★★★☆☆☆	★★★★☆☆☆

可以掃射一定的範圍

此龍共有三種顏色，雖然此龍稱為聖龍，但是其本身並不具有「聖」的屬性。此龍本身的一般攻擊力與防禦力都相當的高，而且在做屬性攻擊的時候，甚至於還可以以掃射的方式來攻擊一定範圍內的敵人，是個極具挑戰性的敵人。



UPPER CLASS MONS


リッチ LV.2


デミリッチ LV.3


ダークバハムート LV.2


レッドドラゴン LV.3

BIOLOGY

ミストドラゴン種

等級變化 有
精華 ドラゴンのエキス

ミストドラゴン（米斯利魯龍）		LV.1	遺跡
HP	145		22、25
經驗值	438		
害怕屬性	火		
得意屬性	冰		

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	―	―	―	―	―	―	○	―	○	―

攻擊行動	速度	攻擊力
冷たい牙	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
ブリザドブレス	★★★★☆☆☆	★★★★☆☆☆

乘雲駕霧的龍

與聖龍同為龍族的一員，不過不同的是此龍會駕馭雲霧來移動。這樣一來便可以避開地上的陷阱。此龍在發動屬性攻擊的時候，花費的時間比較長，但是實力都很強。此龍在對付的時候也是要針對其弱點屬性下手。



死神種

等級變化 只有等級上昇
精華 無

寶の番人		LV.?	?
HP	32000		?
經驗值	3333		
害怕屬性	—		
得意屬性	全部		

狀態變化的特性	小	力	亂	ス	眠	默	毒	消	死	吸
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻擊行動	速度	攻擊力
ソクシのカマ	★★★★★★★	★★★★★★★

專司迷宮秩序的黑暗之神

並不會像其他的怪物那麼樣與陸行鳥為敵，但是如果陸行鳥在同一層樓待的太久的話，那麼死神便會出現。除此之外，在迷宮中的商店也是死神所經營的，如果買東西而不付錢的話，那麼死神也會攻擊陸行鳥。總而言之，如果在同一層樓待得太久的話，在死神出現時最好走為上策。



ERS INTRODUCTION


シャドウドラゴン LV.2


命の番人 LV.?


ドラゴンファントム LV.3


店の番人 LV.?
※經營商店的死神

班別：　　　　姓名：　　　　學號：

■生物學之…………隨堂測驗

對於以上的課程各位同學是否已經瞭解了呢？在此我們要做一個小小的隨堂測驗，如果同學們還是感到沒有太大的把握，那麼就請先行複習。

以下的問題，若是正確的話選擇○，
認為是錯誤的話就選擇×。

問０１→仙人掌（サボテンダー）的花是黃色的？　【○．×】
問０２→「土」屬性的魔法對於石頭巨人（クレイゴーレム）沒有功效？　【○．×】
問０３→飛球怪眼（フロータイボール）的攻擊會將陸行鳥身上的裝備解除？　【○．×】
問０４→蔥頭騎士（オニオン）最怕地雷？　【○．×】
問０５→小矮人（ドリッピー）最擅長設置陷阱？　【○．×】
問０６→盜賊（シーフ）在擊倒後可以得到「盜賊之鑰（シーフのカギ）」？　【○．×】
問０７→迷你魔術師（ミニマジシャン）最擅長吸收的魔法？　【○．×】
問０８→德貝利（トンベリ）的右手所持的是燈籠？　【○．×】
問０９→從海龜（ランドタートル）身上所取得的精華稱之為「甲魚精華（スッポンエキス）」？　【○．×】
問１０→炸彈（ボム）在爆炸之後便會變成２個？　【○．×】
問１１→巫師（マリオネイター）最擅長召喚烏鴉（カラス）？　【○．×】
問１２→將「等級提升之實（レベルアップの實）」投向果膠（プリン）便可以看到有「果凍（ゼリー）」掉落？　【○．×】
問１３→巫師（マリオネイター）最擅長利用回復魔法來替怪物們回復ＨＰ？　【○．×】
問１４→蛇女（ラミア）最擅長使用「火」屬性的魔法？　【○．×】
問１５→使用「震裂石（クラッシュストーン）」可以將果凍（ゼリー）予以分裂？　【○．×】
問１６→躲在龜殼中的海龜（ランドタートル）使用一般攻擊都無效必須使用魔法攻擊？　【○．×】
問１７→將「美味之實（おいしい實）」丟向殭屍（サンビ）的話，那麼殭屍的ＨＰ就會回復？　【○．×】
問１８→木乃伊（マミー）在攻擊的同時，陸行鳥身上的裝備會遭受到詛咒？　【○．×】
問１９→被毒樹妖（モルボル）從口中吐出來的氣體擊中會造成「毒」的狀態？　【○．×】
問２０→將「升級卡（ツヤ出しカード）」丟向敵人的話，那麼敵人的等級隨之提升一級？　【○．×】



答案	
○　個	×　個

實踐攻略

進入迷宮中，來試試修業後的成果！



各位同學是否已經完成前面所教授的課程了呢？對於武器裝備的運用、各式各樣道具的使用、武器合成的規則、怪物的行動及攻擊方式等等，這一切是否有著明確的瞭解？接下來所要進行的就是將之前所學的課程融合在行動過程中，在此準備展開前往迷宮的冒險。在本篇是以３個方向編寫，首先是攻略迷宮的路線與遊戲流程，第二是對於事件的解析，最後便是以不同的角度來指導每一位冒險家。



攻略路線



玩家是否已經準備好了呢？現在準備好零錢與飲料，首先先聽（歹勢，應該是用“看”才對）筆者囉嗦幾句。首先是這款遊戲本身並不具支援「振動手把」的功能，因此玩家也不須特別的一定要用「振動手把」來玩遊戲。再來便是玩家在使用本書所編寫的攻略路線來玩時，如果發生無法繼續遊戲的情況，沒有關係，趕緊打本公司的服務專線，我們一定會給予滿意的解答。最後便是本攻略行程中有出現紅色字樣的段落，並且有莫古利的圖像，那便代表的就是筆者本人在下，因此有紅色的字樣便表示是筆者所要提示的重點，玩家可必須“張大眼睛”的來看。ＯＫ！不浪費各位玩家的時間，咱們出發吧！

玩家在初次進入本遊戲之後，在開始的選單畫面中可以看到「開始新的冒險（あたらしく冒險をはじめる）」，而玩家便可以直接按下控制器上的○鈕進行遊戲。在遊戲一開始便可以看到莫古利（モーグリ）與陸行鳥（チョコボ）在一處迷宮前對話，剛開始時莫古利還不時叫一叫身旁的陸行鳥，結果原本站在洞口前看起來呆若木雞的陸行鳥在聽到有人叫牠便立刻轉過頭來，呆呆地看著莫古利並不時的點一點頭，表現出特有的阿里不達的樣子（圖００１）。然而一心想尋得寶物的莫古利看到眼前正好有一處迷宮，心想會有相當值錢的寶物在那裡頭，於是便帶著陸行鳥一同進入迷宮內尋寶（圖００２）。



001



002

在進入迷宮之後，此時莫古利才發現起初進來的洞口不見了，於是才知道自己已經進入了「不思議なダンジョン（不可思議的迷宮）」，此時莫古力心想既然已經進來了，那麼乾脆就一探這一個神秘的迷宮吧【玩家在攻略的過程中要專心收集「雷之書（サンダーの本）」，在往後對於劇情的發展有相當重要的關係】。在攻略的過程中，在第２層樓會看到一隻克布林（ゴブリン）正在打一隻卡茲卡

PRACTICE

茲（ゴズゴズ），隨即打倒卡茲卡茲的克布林搖身一變升級為闇黑克布林（ダークゴブリン），此時莫古利會告訴陸行鳥說對於這一種有提升等級的敵人最好是逃跑為主，因為敵人在等級１至３之間的實力相差相當高。莫古利在迷宮中不時教導陸行鳥一些基礎的知識（圖００３、００４），洋洋得意的莫古利表現出一付相當老練的姿態，看得陸行鳥不時流露出仰慕的眼光。到了第６層的時候，莫古利似乎發現到什麼ㄏㄡ康的東西（圖００５），滿腦子都是寶物的牠於是迫不及待的便拉下眼前的機關開關，此時突然自莫古利身後傳出「啾…」的一聲，這時陸行鳥便被機關彈出迷宮外…。

因為莫古利一時的貪心大意而被機關彈至迷宮外的陸行鳥，幸好碰上一位名叫希蘿瑪（シロマ）的白魔道士而撿回一條鳥命。膽小羞澀的陸行鳥頭一次遇到人類，於是對於希蘿瑪還是感到特別害怕，不過後來在希蘿瑪的開導下漸漸地與希蘿瑪成為朋友。隨即希蘿瑪便要陸行鳥躺在床上多多休息，並且告訴陸行鳥不要飲用櫃子裡的藥水，因為那是失敗的作品。當希蘿瑪離開之後，陸行鳥便面對床鋪晃晃牠那大大的ㄐㄧㄠ頭，唉呀！莫古利還在迷宮裡，還是得趕緊找到牠才是。於是在利用床鋪做好記錄之後，趕緊再度回到迷宮內去找莫古利（圖００６）【在希蘿瑪家中櫃子裡所取得的藥劑其實是「爆發藥」，玩家先行取得放在身上，在對付頭目戰的時候可以發揮不錯的戰力】。

再度回到迷宮的陸行鳥獨自來到第４層樓時，此時便看到希蘿瑪正在與一隻又白又胖的胖陸行鳥（デブチョコボ）交談。正當希蘿瑪與胖陸行鳥交談到一半的時後，這時有一隻怪物出現在希蘿瑪的身後準備偷襲希蘿瑪，然而就在千鈞一髮之際好在希蘿瑪施術得以把怪物打倒（圖００７）。後來在希蘿瑪離去之後，這時陸行鳥便悄悄的接近胖路行鳥，正當陸行鳥要與胖陸行鳥打聲招呼的時候，此時胖陸行鳥以為又有敵人出現，於是頭也不回的直接往反方向狂奔離開（圖００８），此時站在一旁看的陸行鳥感到是既又好玩、又好笑。



003



004



005



006



007



008



在來到６樓之後便會看到希蘿瑪（圖００９），在與希蘿瑪交談完之後她便會加入成為伙伴。此時陸行鳥的眼神注視著希蘿瑪身後的大鍋子，希蘿瑪在看到陸行鳥那付可愛的模樣之後，便告訴陸行鳥那只鍋子是用來組合武器或防具的爐灶，緊接著陸行鳥與希蘿瑪便繼續的往下一層樓前進【此地筆者先多加一筆，那就是玩家可以看到第（圖０１０）與（圖０１１），（圖０１０）是筆者裝備了可以穿牆鑿壁的「鑽鑿之爪（ホリーのツメ）」，此裝備相當的有用，只不過在遊戲初期的時候比較難取得。（圖０１１）是筆者在穿壁之後所找到的第一顆魔石，為什麼筆者要特別強調這點呢？那是因為要讓玩家們知道要取得魔石的方法並不會是像一代那麼樣，必須要到達指定的舞台與樓層，因此玩家們在整個攻略的過程中可得小心專注的注意到四處的景象，可別讓一些好東西就這樣從眼前溜掉～～】



009



010



011

到了第１０層樓時，希蘿瑪覺得氣氛不對，就在這個時候頭目級的敵人出現（圖０１２）。此敵人最怕的是火，因此只要擁有「火之書（ファイアの本）」的話就要趕緊使用！另外在攻擊的過程中要注意到盡可能的不要讓希蘿瑪太靠近對方，因為必要的時候希蘿瑪會給予回復體力的支援，因此盡可能的不要讓希蘿瑪遭受到傷害。另一方面是這個頭目在遭受到一定程度的傷害之後還會分身為四個部份，然而主要對付的是其紅色的心臟部份，如果此時玩家如果在最後致命的一擊中使用「伊佛利特魔石（イフリートの魔石）」的話，使用之後還有可能取得寶物喔（圖０１３）。



012



013

PRACTICE

在成功的打倒頭目之後便會出現向下的階梯，往下走去緊接著便看到莫古利站在一處門前，此時莫古利看到有人出現以為是要與牠爭奪寶物，於是隨後他警告希蘿瑪之後便自行進入屋內（圖０１４）。莫古利在進入屋內之後一心想取得水晶，就在要取水晶的時候此時突然天搖地動起來！整個迷宮隨著劇烈的震驚因而沉入大海之中，雖然陸行鳥、希蘿瑪、莫古利都好加在的撿回一條命，但是對於寶物還是不甘心的莫古利任舊不願放棄，於是一行人便先行前往村莊內（圖０１５）。



014

一進入村莊便可以看到炸彈伯母（ボムおばさん）會帶領著三隻小炸彈（子ボム）前來迎接希蘿瑪，此時看到炸彈伯母的莫古利嚇了一大跳！（圖０１６）。後來莫古利便會先行前往炸彈伯母的家中，隨即希蘿瑪也會回到自己的家中（圖０１７）。在村莊中移動時，首先先行前往炸彈伯母的家中找莫古利談話，此時的莫古利仍舊不肯放棄寶物的下落，於是想盡辦法要前往海底。此時炸彈伯母聽到莫古利的話之後會提供出情報，說住在村子北方的一處鐵塔上住著有一個怪人，他可以製造出前往海底的潛水艇（圖０１８）。在獲知這個有利的消息之後，莫古利便叫陸行鳥趕緊在村子裡整理裝備並前往鐵塔找尋這號人物【在此村莊中有供記錄的場所便是圖０１９所示之床鋪】。離開炸彈伯母的住處之後，接著前往希蘿瑪的住處向希蘿瑪打聽有關於鐵塔的情報，在連續詢問２次之後，希蘿瑪便會告訴陸行鳥要打開前往鐵塔的大門的話，首先要先行找到道具店的老闆胖陸行鳥，因為在牠身上才有打開大門的鑰匙（圖０２０）。



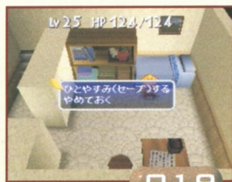
015



016



017



019



020



018



在往村子的地圖畫面一直向左走，來到道具屋之後便可以看到胖陸行鳥正在整理東西（圖０２１），在與胖陸行鳥交談之後便可以打開前往鐵塔的大門，不過此時玩家先還不要急著出發，先讓我們調查一下這個村莊。首先先行前往位於村莊右上方的屋子裡，在屋中可以看到巨獸寶寶（ベビモ）坐在地上一言不語，與牠一直談話後牠便會提到他的父親是一位雕刻工匠（圖０２２）【記得要與巨獸寶寶一直說到牠站起來並且面對陸行鳥才可以】，隨即與巨獸寶寶交談完之後便前往（圖０２３）的位置，選擇「往石像的方向移動（石像のそばに行く）」。在來到石像前與貝恩先生（ベンさん）交談（圖０２４），結果貝恩只是一直望著半成品的石雕像靜靜的思考著，看來在無法打斷牠的思緒的情況下只好先行前往別的地方。

離開石像的位置之後往上走到大樹前選擇「往大樹的方向移動（木のそばにいく）」（圖０２５），在此會看到正在澆水的哥德（ゴットン）與整理土壤的哥席（ゴーシュ），在大樹可以重下「不可思議のバネ（不可思議的羽毛）」來培植一些比較特別的種子。離開大樹之後往右邊的建築物進入便是黑魔道士的研究所（圖０２６），與研究所裡的每一位黑魔道士交談完之後再離開。離開黑魔道士的研究所之後往下走，進入位於炸彈伯母家的左邊房屋內，隨即與龜先生（ガメドン）交談時會問到要不要購買倉庫（圖０２７），第一次的購買是以１０００元的代價【原則上現在玩家的手上應該是沒有錢才對，因此可以先行離開】。剩下的一間便是位於最左上的定食屋屋，此刻暫時先行不用進入，接下來玩家便可以經由敞開的大門前往席德塔（圖０２８）。



021



022



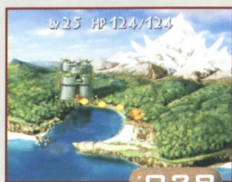
023



024



025



028



027



026

此迷宮共有１５層樓，其中第６、１１層為捷徑【所謂的捷徑是指在玩家攻略迷宮至一定的樓層之後，回到村子中便可以利用道具屋來走捷徑。例如在這一關的捷徑為第６、１１層，那麼玩家如果攻略至第１２層樓便先行脫出回到村子的話，那麼屆時便不必從第１層樓開始，經由道具屋的地下捷徑通路來前往第６或１１層樓】，在尚未進入鐵塔之際會看到席德（シド）乘坐席德坦克從鐵塔掉下來的動畫。在進入迷宮之後玩家必須盡可能的做到下列幾項條件；首先見（圖０２９），此敵人是目前唯一身上帶有錢（ギル）的敵人，如果玩家可以先行將它打倒的話，並且在對方沒有還擊的情況下，那麼玩家便可以獲得４００ギル。但是如果讓它發射一發的話，玩家再將它擊倒便只可以獲得２００ギル，再來便是１００，然後５０，一旦讓它發射四次之後便無法獲得任何金錢，因此對付這種敵人一定要以賺錢為優先考量，一定要收集到２０００以上。再來便是要努力收集到魔法書「雷之書（サンダーの本）」（圖０３０），此書起碼要收集到８本以上才可以，最後便是一定要收集到一顆「魔石」【不管屬性，只要有就可以】。

當陸行鳥來到３樓之後便可以看到席德正將一個敵人打倒，在與席德交談之後，隨即席德便會加入與陸行鳥一同作戰（圖０３１）。有席德的加入可提高不少的戰力，然而玩家可別忘記要隨時隨地要將之前所提到的「雷之書（サンダーの本）」、「魔石」及錢確實收集到【玩家如果在收集的過程中實在是撐不下去的話，記得趕緊利用「跳躍書籤（テレポのしおり）」回到村莊子中，向胖陸行鳥購買必要道具之後再來攻略鐵塔，切記在與胖陸行鳥買好必需品之後就立刻回到鐵塔迷宮，除了可以到炸彈伯母家之外，其他地方不要去，避免與本攻略的行程不符】。在前往７樓之前當「雷之書（サンダーの本）」收集到８本以上之後，並且身上也擁有２０００元以上時並且也有「魔石」，這樣一來玩家便可以利用「跳躍書籤（テレポのしおり）」回到村莊（圖０３２）。



029



030



031



032



回到村莊之後先行前往希蘿瑪的家中，此時會看到希蘿瑪家中的桌子上會有一個布娃娃（圖０３３），現在這個布娃娃還看不出有什麼異樣。緊接著前往黑魔道士的研究所與所長交談（圖０３４），隨即所長會提出要陸行鳥協助研究，在選擇「好（はい）」之後便會出現「火炎巨球（ファイアボール）」「結冰石岩（ブリザドストーム）」「十字落雷（サンダークロス）」三種選擇，此時玩家任選其中一項均可以獲得特殊的羽毛（圖０３５）【黑魔道士研究所的事件發生是有條件的，原則上玩家如果在進行此一步驟但是沒有發生時，在此筆者建議不妨先行回到迷宮中再從一樓攻略至６樓，但是要記得要讓魔法書中的「火燄之書（ファイアの本）」、「冰雪之書（ブリザドの本）」、「疾風之書（エアロの本）」其中一本的等級提升至３級以上即可】。與所長交談完之後再來與（圖０３６）的黑魔道士畢克斯（ビッグス）交談【不過此時玩家身上必須要有一本「雷之書（サンダーの本）」】將「雷之書（サンダーの本）」交給黑魔道士畢克斯之後，隨即黑魔道士畢克斯便會使用該魔法書來做實驗，後來畢克斯雖然實驗失敗但為了感謝陸行鳥的幫助，於是會出現（圖０３７）「爆裂石垣（クエイクオール）」及「真空風斬（エアロオール）」給玩家選擇，如此一來便又再次得到另一個特別的羽毛。



033



034



035

再來玩家前往雕刻石像的貝恩的地方，此時與貝恩交談的話便會出現選擇（圖０３８），在選擇中選擇第３項「土のにおい」之後便可以先行離開。緊接著來到位於村莊最左上的定食屋內【此時請玩家先行確認是否帶有擁有７本的「雷之書（サンダーの本）」】，進入屋內與畫面左上的醉漢毒樹妖（よっぱらいモルボル）交談（圖０３９），玩家一直與牠交談到提出使用「雷之書（サンダーの本）」為止，然後一直連續使用７次之後便可以看到怪爺爺（へんなじいさん）登場（圖０４０），然而這一位怪爺爺的真正身份其實就是雷電之神拉莫（ラムウ），由於當初在森林裡誤中陷阱的原故，所以說才會變成毒樹妖的。隨後拉莫為感謝陸行鳥的協助便送給陸行鳥「拉莫的羽毛（ラムウ）」做為謝禮，如此一來玩家在迷宮探索時便可以利用羽毛來呼喚出雷電之神拉莫。將拉莫的事情告訴給吉



036



037

夫（シェフ・ラ・トンベリ）知道之後，此時一直苦於醉漢的吉夫會表現出相當好玩又逗趣的表情與動作。



038



039



040

離開定食屋之後前往位於石像下方的倉庫屋，與屋內的龜先生交談之後便可以用１０００元買下倉庫（圖０４１），以後在冒險的過程中玩家便可以將想要保存而且多餘的道具放置在此**【玩家一定要買下儲藏櫃，否則無法做下一個步驟】**。離開倉庫屋之後往左來到胖陸行鳥的道具屋內，進入店內之後先行向胖陸行鳥購買２個「跳躍書籤（テレポのしおり）」**【總而言之玩家身上必須要有２個「跳躍書籤（テレポのしおり）」就是】**。隨後在道具屋內走到畫面右上的位置，此時便可以看到有一階梯，正當陸行鳥要下去的時候，此時胖陸行鳥會走過來阻止（圖４２），在與胖陸行鳥交談完之後並且確認身上帶有２個「跳躍書籤（テレポのしおり）」之後便可以走下樓梯。

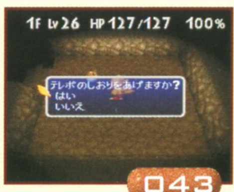
在一下階梯的時候便會聽到有打呼的聲音，打呼聲？不會吧！難道有敵人躲在某處睡覺？走近一看才知道是一隻花梨鼠在那睡覺，與花梨鼠交談之後牠便會提出給予「跳躍書籤（テレポのしおり）」的要求（圖０４３），選擇「好（はい）」之後便可以讓花梨鼠離開迷宮，緊接著玩家便繼續的往畫面上的階梯走去（此階梯是通往鐵塔迷宮的路，玩家進入迷宮之後往左上的方向走便可以找到乘坐昇降機前往６樓的捷徑）。不過玩家在救出花梨鼠之後先行不要急著前往６樓的捷徑走，此時看看道具欄內有沒有１本「土之書（クエイクの本）」，如果有的話在１樓的位置時便可再使用「跳躍書籤（テレポのしおり）」脫離迷宮再次回到村莊**【如果沒有的話建議玩家先行前往６樓來仔細找尋「土之書（クエイクの本）」】**。



041



042



043





擁有「土之書（クエイクの本）」之後便回到村莊中，回到村莊之後先行前往雕像前找貝恩交談，此時貝恩便會提出要「土之書（クエイクの本）」的要求（圖０４４），於是將「土之書（クエイクの本）」給予貝恩之後緊接著便再度前往倉庫屋。在倉庫屋中可以看到當初所解救的花梨鼠正在小草屋內睡覺（圖０４５），此時與火龜交談才知道原來那隻小花梨鼠叫做豆兒（ドル），火龜為了感謝陸行鳥的協助，於是龜先生便將陸行鳥的儲藏櫃的數量增加至２０格以作為謝禮（圖０４６），於是龜先生也恢復成為打鐵師傅的身份【往後玩家只要進入迷宮再回到村子時，來倉庫屋與龜先生交談便可以以２０００元的代價讓身上任一武器、防具的耐久度提升】。

離開倉庫屋之後前往定食屋內此時會見到ゴブオ與ゴブ子來到店中（圖０４７），與ゴブオ交談之後隨即ゴブ子便會離開，留下ゴブオ獨自在那裡【在此玩家先行整理一下遊戲的順序，原則上ゴブオ與ゴブ子的約會事件其重點在於「魔石」，因此玩家如果在與ゴブオ與ゴブ子第一次見面的時候，身上就帶有任何一顆魔石的話，那麼與ゴブオ談話完之後走出定食屋，然後再次進入定食屋內與ゴブオ交談，隨即便會發生ゴブオ向陸行鳥購買魔石的事件，但為避免往後的攻略順序與筆者所寫的有所出入，因此現階段玩家如果有照之前的攻略順序去做的話，在此應該不會出現任何問題】。在離開定食屋之後隨即整理身上的裝備，緊接著回到鐵塔迷宮中繼續攻略。



044



045



046



047

PRACTICE

在攻略至第９層樓之後回到村莊中之後先行前往貝恩所在的石像位置，就在這個時候突然天搖地動起來，這時候貝恩所雕塑的石像竟然出現人形（圖４８），仔細一看才知道原本封印沉睡在大地的泰坦（タイタン）因此甦醒過來，隨後泰坦便會給予陸行鳥特別的羽毛，就這樣泰坦便成為我方的一員伙伴，另一方面貝恩便會先行回到家中。緊接著來到倉庫屋，此時便會看到豆兒已經醒過來，與豆兒交談之後便可以以３０００元的代價增添更大的儲藏櫃（圖０４９）【玩家在下一次回到村子之後便可以看到更大的倉庫屋，而且往後豆兒便是專門負責儲藏櫃的事宜】。離開倉庫屋之後前往迷宮與席德碰頭並且繼續攻略鐵塔，此次攻略行動玩家必須取得一種叫做「クラッシュストーン」的石頭，一旦取得這種石頭之後玩家便利用「跳躍書籤（テレポのしおり）」回到村莊【這一段行程如果玩家本身就帶「クラッシュストーン」的話，那麼就不需要再到迷宮裡去找，如果身上並沒有這種石頭的話，那麼即使回到迷宮去尋找時也先不要到第１０層樓】。回到村莊之後貝恩的家中，與貝恩交談之後隨即貝恩會向陸行鳥要「クラッシュストーン」這種石頭（圖０５０），選擇「はい」之後便可將石頭交給他，隨即再前往迷宮繼續攻略鐵塔，此次的行程是前往第１０層樓與巴哈姆特（バハムート）碰面。

在攻略到第１０樓前往中庭花園與巴哈姆特碰面（圖０５１），隨即與巴哈姆特交談完話之後，巴哈姆特便會先行離開，緊接著玩家在畫面上的左邊會看到像是販賣機的東西，調查該販賣機便可以發現到這裡有販賣「章魚的精華（タコのエキス）」（圖０５２），如果有錢的話先行購買２個。隨後玩家再繼續攻略到第１１層樓之後便可以利用「跳躍書籤（テレポのしおり）」回到村子。



048



049



050



051



052





053

回到村子之後直接到黑魔道士的研究所裡，在研究所裡與（圖０５３）的黑魔道士交談，隨即他會向陸行鳥索取「章魚的精華（タコのエキス）」，將「章魚的精華（タコのエキス）」給予黑魔道士之後，緊接著前往定食屋。在來到定食屋之後便可以看到ゴブオ與ゴブ子（圖０５４），與二人交談之後再與吉夫交談（圖０５５），此時吉夫提到如果可以的話想要以自己的廚藝來感動ゴブ子，但是就是欠缺某樣東西，隨即吉夫便會向陸行鳥索取「章魚的精華」（圖０５６）**【玩家身上要有這個道具，吉夫才會提出】**，將「章魚的精華」交給吉夫之後便可以看到吉夫那種可愛的動作，吉夫表示會做出相當具有意義的料理。離開定食屋之後前往貝恩的家中，此時可以看到貝恩的老婆芭芭拉已經回來（圖０５７），與貝恩、芭芭拉以及巨獸寶寶談話完之後，整理一下道具便繼續前往鐵塔**【玩家自第１１層回到村子之後，此時經由道具屋的地下迷宮便會出現2處捷徑，一條是前往第6層樓，另外一條是通往另外一個迷宮，而這一個迷宮可以前往第１１層樓】**（圖０５８）。

當玩家再次前往迷宮並且攻略到第１３層樓的時候，再次使用「跳躍書籤（テレポのしおり）」回到村子裡。回到村子之後前往黑魔道士研究所找所長，與所長交談之後便會出現選擇「遲鈍術（スロウ）」「睡眠術（スリプル）」「混亂術（コンフュ）」（圖０５９），玩家任意選擇其中一項便可以獲得特殊的羽毛。另一方面原先給予「章魚的精華」的黑魔道士也成功的發明新藥劑，往後玩家只要有裝備到被詛咒的道具的話，只要來此花費１００元便可以獲得解決。接著前往定食屋與ゴブオ與ゴブ子交談，吉夫的料理使得ゴブ子的內心感動不已，最後ゴブ子的愛終於覺醒過來（圖０６０）。離開定食屋之後接著前往位於道具屋前的雕像前與貝恩見面，此刻的貝恩仍舊對於新的作品沉思不定。



054



055



056



057



058



060



059

PRACTICE

緊接著玩家再回到鐵塔迷宮繼續的冒險，這一次玩家要做好準備，當玩家一路來到第１４層樓的時候便可以看到席德所乘坐的坦克（圖０６１），此時席德會替坦克車取名，於是決定這一輛坦克就命名為席德坦克（シドタンク）。獲得席德坦克之後便會直接的前往第１５層樓，這時便可以看到由伊夫（インプ）所領導的隊伍（圖０６２），於是雙方展開戰鬥。在對付伊夫最為有效的方式便是使用有雷電屬性的「雷之書（サンダーの本）」再來便是火屬性的「火之書（ファイアの本）」（圖０６３）。在戰鬥的過程中要小心對方所放置的炸彈，盡可能的將伊夫與另外２個嘍囉拉開。

戰勝伊夫之後便成功的將鐵塔奪回（圖０６４），隨即席德便會與陸行鳥一同前往村子，在前往村子的途中遇到希蘿瑪，此時希蘿瑪提及到潛水艇一事，於是席德在瞭解到陸行鳥的來意是要借潛水艇之後，隨即便前往潛水艇處發動潛水艇。結果爆笑的陸行鳥果然不負眾望，正當席德好不容易將潛水艇的引擎發動的時候，結果陸行鳥的一個不小心，在還沒有上甲板的時候滑了一跤，整個鳥嘴插入潛水艇，讓人看得是又氣又好笑，結果陸行鳥乾脆直接換上潛水衣並且跳入海中（圖０６５）。在找到迷宮的入口之後，陸行鳥此時馬上做出勝利的手勢（這隻鳥實在是…），希蘿瑪看到陸行鳥所比的動作時，不禁在旁笑嘻嘻的說陸行鳥相當的可愛（圖０６６）。隨後希蘿瑪便會問陸行鳥要不要與她一同進入迷宮一探究竟，回答「好（はい）」之後便會進入迷宮內。



061



062

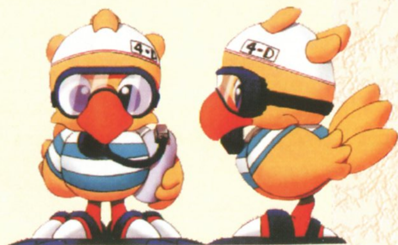


063



064


065





066



在此迷宮中會出現相當多的敵人，而且有許多的地形都與「水」有著密切的關係，例如（圖０６７）中就有２處階梯，其中最小塊土地的階梯雖然也是通往下一層樓，但是確會與一般的情況不同，玩家要過去的話必須是青蛙的狀態，或者是變身為「水」屬性狀態的敵人才可以行走於水面上。另外在這裡玩家必須取得一樣道具，那就是由植物系的敵人身上所取得的「植物的精華（植物のエキス）」。當玩家攻略至第６層樓之後，隨即便可以先行利用「跳躍書籤（テレポのしおり）」回到村子裡面，此時玩家將會發現村子的外表與先前剛開始的時候不一樣了（圖０６８）。

首先我們先行前往位於黑魔道士的地下怪物收藏館，在此可以看到先前所打敗過的怪物與頭目（圖０６９）。離開黑魔道士的地下怪物收藏館之後隨即前往飯館，此時玩家是否看到定食屋同樣與黑魔道士研究所一樣，同樣在地下也有新開闢一處。進入定食屋問了吉夫才知道原來為了要招呼更多的客人，於是便將地下開闢一處新的酒吧。來到位於定食屋地下的酒吧之後，便可以看到有一名叫萊咪（ラミ）的蛇美女，與她交談得知她為了要製作「エキスカクテル」但是欠缺材料，需要植物的精華才可以（圖０７０），於是將「植物的精華（植物のエキス）」給予萊咪之後，萊咪會給予陸行鳥「龍的精華（ドラゴンのエキス）」作為回禮【待玩家前往迷宮再回到村子之後，回到酒吧裡便會看到有增加一臺點唱機，玩家可以自行選擇自己所喜愛的音樂（圖補０７１）】。

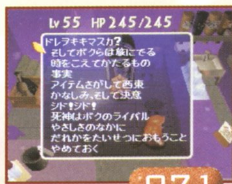

067



068



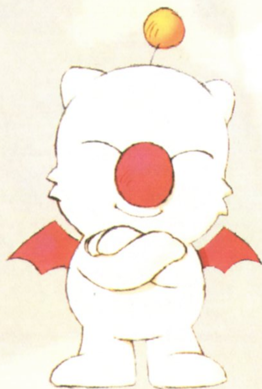
069



071



070



離開定食屋之後接著便是前往迷宮，玩家可以直接前往道具店利用捷徑的方式直接的前往第６層地圖。在來到第１５層的時候便會看到一座相當大的機器（圖０７２），正當陸行鳥走著走著的時候，此時巴哈姆特便會出現（圖０７３），巴哈姆特與陸行鳥及希蘿瑪說完話之後，隨即便先行離去。接著繼續往迷宮攻略的行徑在此先行說明，在這一關只要玩家有到達第６層、１１層、１７層、２２層的話，回到村子時，便可以利用道具屋的階梯來做捷徑式的移動。然而在此玩家如果有到第１７層時，不妨先行回到村子裡，前往黑魔道士的研究所找所長，這時候所長會顯示新的選擇「重力彈術（グラビデ）」、「彗星術（プチメテオ）」、「即死術（デス）」、「核融術（フレア）」、「生物術（バイオ）」（圖０７４），玩家任選一項之後便可以獲得一個特殊的羽毛。



072



073



074



075

在取得新的羽毛之後，緊接著再回到迷宮裡面，越到後面是越來越難對付，從第１８層開始便會出現集團行動的敵人，因此玩家在對付的時候要特別的小心。在來到第２１層至２２層之間的時候，此時巴哈姆特便會再次登場（圖０７５），此時巴哈姆特會把時空機器的事情告訴希蘿瑪，隨即牠便會離去。繼續攻略至第２４至２５層的時候，此時希蘿瑪會被突如其來的攻擊打傷，不過她會一直安撫陸行鳥說她不會有事，隨即便會有希蘿瑪與陸行鳥之間的一段插曲對話（圖０７６）。在來到第２７層樓的時候，此時會出現頭目級的敵人，此敵人名字叫做奧德洛斯（オルトロス）（圖０７７），是一種屬於「水」屬性的敵人，因此牠最怕的就是雷電的魔法，因此玩家只要儲備足夠「サンダーの本」的話，要打倒牠便不會是一件難事（筆者使用約２５本左右）。將頭目打倒之後隨即便會出現階梯（圖０７８），走下階梯便可以來到當初沉入海中的迷宮中心所在，這時候希蘿瑪會想辦法進入屋內。正當希蘿瑪在找尋進入屋中的方法時，這時候突然出現敵人並且將希蘿瑪帶走，然而真正綁架希蘿瑪的並不是那兩隻小嘍囉，真正的壞人是克拉斯喀茲（グラスゴス），隨後他會命令小嘍囉將希蘿瑪帶走。此時玩家操縱陸行鳥面對大門按下控制器的↑，這時候陸行鳥會做出踢開門的動作，但是陸行還是來不及救出希蘿瑪，最後克拉斯喀茲留下一句話之後便離去。隨後陸行鳥會在入口的位置取得希蘿瑪的項鍊（シロマのペンダント）。



回到村子的陸行鳥相當的無精打采，莫古利一直叫牠也沒有回應，此時席德急忙的跑來並且告訴大家事態的嚴重性（圖０７９），於是便會要陸行鳥與他一同前往森林尋找巴哈姆特，此時的陸行鳥為了救出希蘿瑪，當然是義不容辭的參加這個行動。隨即玩家便在道具屋將身上的必需品整理一下，存檔記錄沒問題之後便可前往森林迷宮（圖０８０）。

在森林迷宮中所出現的敵人的水準都相當的利害，因此回復用的道具與脫離迷宮的道具是絕對必要的必需品。在來到第１３層至１４層樓之間時，此時陸行鳥與席德會被一顆巨大的冰塊擋住去路（圖０８１），此時席德不管用什麼方法都無法將那一塊大冰塊除去，然而就在這個時候炸彈伯母便出現，炸彈伯母為了除去該冰塊於是決定用自己的力量來將大冰塊消除（圖０８２）。於是就這樣在一道強光下整個冰塊被炸彈伯母的獨門絕招「分裂自爆術」所消除，隨即化身成為２個小的炸彈伯母（圖０８３），此時看到此一情景的陸行鳥與席德都不禁睜大雙眼。

















最後在來到第２３層樓之後便會看到克拉斯嗒茲登場（圖０８４），於是勇敢的陸行鳥便與席德聯手展開戰鬥。克拉斯嗒茲的屬性弱點是「火」與「聖」兩種屬性，因此只要身上有「火之書（ファイアの本）」的話就要盡量的予以使用，除此之外要小心克拉斯嗒茲的特殊攻擊，盡可能避免與他的距離相隔太遠，最好是以接近的方式來速戰速決才是上策。打敗克拉斯嗒茲之後，此時席德便會問要不要繼續前進，此時玩家選擇「好（はい）」之後便會來到一條到處是雪的小路，然而就在這個時候巴哈姆特出現（圖０８５），此時席德便問巴哈姆特整個事情的原委，結果才知道原來希蘿瑪是整個事件的關鍵，正當席德深感驚訝的時候，此時陸行鳥似乎被某種東西吸引著。原來是希蘿瑪的幻象在雪地的另外一端，正當陸行鳥與希蘿瑪短暫的相遇的時刻（圖０８６），希蘿瑪悄悄的將掛在陸行鳥身上的項鍊取走，緩緩的消失在風雪之中…。

陸行鳥與席德回到村子之後，孤寂的陸行鳥只能默然不語的凝視著希蘿瑪的床鋪，此時胖陸行鳥與席德正不斷的安慰陸行鳥的時候（圖０８７），此時突然烏雲密佈、雷聲大作！在天空中出現一個宛如古代兵器的巨大怪物（圖０８８），隨即這個巨大的古代兵器便使用其光束將地上破壞。這時候席德覺得大事不妙，於是便叫陸行鳥等村子裡的所有同伴展開作戰行動，並且要陸行鳥整理好裝備與他一同前往鐵塔迷宮（圖０８９），去取得席德飛空艇（シドウィンド）。




086



084



085



089



087


088



在村子裡先行將陸行鳥身上的道具一一裝備，隨即走出村子便可以看到地圖上空有出現新的地點，此刻還無法接近，所以先行前往的地方是席德所居住的鐵塔。在這一次鐵塔迷宮攻略中與先前的情況差不多，只不過敵人的等級不同罷了，因此玩家要多注意到的地方便是自己本身的等級問題（筆者在這一關約６０級左右）。在來到第九層樓的時候會有開關來改變通路的位置，這一點玩家要多加的注意。在來到第１０層樓的時候便會看到巴哈姆特（圖０９０），巴哈姆特在講完話之後便會離去。接著在第１４層樓的時候會看到席德坦克（圖０９１），隨即席德坐上坦克之後便與陸行鳥直接的前往第１５層樓。來到１５層樓發現到原先之前的敵人又再度的復活（圖０９２），於是席德便與陸行鳥聯手展開攻擊【在此玩家要注意到不要讓陸行鳥進入席德坦克的射程範圍內，另外盡可能的利用魔法書來做遠距離式的攻擊，或是讓席德坦克來單打獨鬥會比較有利】

好不容易將敵人打敗之後，隨即席德便會告訴陸行鳥準備展開一連串的作戰行動（圖０９３），此時回答「好（はい）」之後便可以看到席德與陸行鳥來到一處控制室（圖０９４），緊接著席德便會聯絡胖陸行鳥待命，並且通知黑魔道士研究所的所長以及其他黑魔道士們準備，這時ゴットン與ゴーシュ也趕來協助。就這樣在眾人的同心協力之下終於將巨大的古代兵器予以擊落。將巨大的古代兵器擊落之後，隨即席德與陸行鳥在回到村子的途中遇見莫古利（圖０９５），原本只為了找尋財寶的莫古利，這下子也決定加入救援的行列，接著席德便會去找巴哈姆特，而莫古利會先行前往森林迷宮，這時候玩家便可以先行回到村子整理裝備，然後再前往森林迷宮。



090



091



092



093



094


095

PRACTICE

在這一關一共有２６層，其中有到達第１０層以及第１８層的話，那麼屆時可以從胖陸行鳥的道具屋來走捷徑。在此迷宮之中幾乎所有強敵一一登場，在某些樓層的樓梯口甚至於還有眾多的敵人鎮守著（圖０９６）。到了第１４層樓便可以看到先前來過的房間，但是現在進不去因此從右側的樓梯繼續往上走（圖０９７）。緊接著在途中巴哈姆特會出現（圖０９８），這時候巴哈姆特會利用時光機器觀看當初到底是為什麼會發生這種情形（圖０９９）。喔～原來當初大家都以為是莫古利的關係而導致發生這一連串的事件，結果是在當時與莫古利同在房間裡的克茲克茲（グズグズ）的關係（圖１００）。隨後巴哈姆特在說明完當時的情況之後便離去，陸行鳥與莫古利便繼續的往下前進。

到了第２３層之後便是相當強的敵人，登場的幾乎是米斯特拉龍（ミストドラゴン種）與龍（ドラゴン種）的敵人，因此從第２３層至第２５層之間可以說是相當的難以應付。除此之外還有一種敵人也很討厭，那就是吸血鬼（ヴァンパイア）（圖１０１）。它雖然沒有什麼戰鬥力。但是它會使用魔法讓陸行鳥的等級下降一級（真的有夠討厭），因此玩家最好是趁它還沒有吟唱魔法的時候趕緊使用「ファイアの本」把它解決掉。好不容易終於來到了第２６層樓，就在這時候便會聽到克拉斯喀茲的聲音緊接著便會登場（圖１０２），這一次克拉斯喀茲變得十分的厲害，玩家最好在來此之前先行儲備幾個強力的召喚獸魔石以及回復道具。



096



097



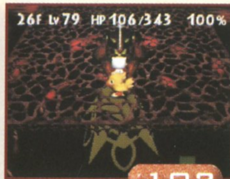
098



099



101



102



100





最後成功的將克拉斯喀茲擊敗之後，此時整個空間震動了起來。就在這個時候，陸行鳥不顧一切的危險便往下跳，隨即便與希蘿瑪相遇（圖１０３）。此時整個地方即將坍塌，於是陸行鳥便載著希蘿瑪一路往出口跑去，突然之間地面崩塌，陸行鳥便一路往下掉…。過不久席德便走來喚醒陸行鳥與莫古利，此時莫古利看到卡茲卡茲出現在希蘿瑪的家中，隨即卡茲卡茲幻化成為希蘿瑪的桌子上的布娃娃。然而就在這個時候希蘿瑪也平安無事的出現在陸行鳥的面前，可愛的陸行鳥忍不住的流下眼淚並且緊抱著希蘿瑪，在一旁的席德與莫古利也不禁為此情此景深感驕傲。

天下無不散的宴席，玩家最後雖然看到陸行鳥與莫古利最後還是踏上旅程，但是在介紹完工作人員的名單之後，緊接著便可以看到畫面上會出現一封信。此時豆兒會出場並且為玩家們介紹新的伙伴克魯克魯（クルクル），隨後玩家便會進入新的模式。

在進入新的模式之後便會直接的在希蘿瑪的家中，與希蘿瑪交談她會告訴陸行鳥有關於不可思議迷宮復活的情報（圖１０４）。在與希蘿瑪談話完之後，緊接著前往村子中貝恩先生正在雕刻的石像旁，與貝恩先生交談之後便知道貝恩先生須要魔石的力量來完成石像的製作（圖１０５）。**【之前有交代玩家一定要保留一顆「巴哈姆特的魔石（バハムート）」，如果玩家現在身上或倉庫中都沒有的話，那麼就請先行前往道具屋，利用道具屋的迷宮來收集】**將「巴哈姆特的魔石（バハムート）」交給貝恩先生之後隨即便可以在村子裡的道具屋整理一下裝備。整理好裝備之後，接下來玩家僅須一步步的按照下列的順序來做，如此一來便可以順利的看到最終的破關畫面。首先走出村子便可以看到希蘿瑪所說的復活的迷宮，這時在畫面上可以看到有四條路線，玩家不管是走那一條進行，均是以該關的同伴角色為主，陸行鳥並不會參與**【切記一點，當決定要走其中一個迷宮時，一但踩入便會出現文字視窗，這也就是起初希蘿瑪所說的，村子外的迷宮只能夠由同伴角色作戰，陸行鳥並不能參與，而且屆時進行遊戲的角色同伴的等級還必須從１開始】**

筆者最初所選擇的方式是海底迷宮→席德鐵塔→雪山迷宮→遺跡迷宮，玩家千萬要記得，每通過一個迷宮之後便要回到炸彈伯母的家中，在炸彈伯母家中的２樓便會有客人出現**【原則上是有通過第一個以及第三個迷宮之後，回來炸彈伯母的家上２樓才會看到，至於第一個以及第三個要走那一個迷宮，這一點完全沒有限制】**。在第一次通過迷宮之後，回到炸彈伯母家中的２樓，隨即便可以看到房間裡有客人，與（圖１０６）的客人談話得知黃金雕像一事。緊接著玩家可別忘記前往貝恩所雕塑石像的地方，在來到石像處便會發生與泰坦出現時的情況，只不過這一次所出現的竟然是擁有三頭六臂的阿斯拉（アスラ），為了答謝陸行鳥與貝恩的阿斯拉，這時阿斯拉便會給予陸行鳥召喚他的羽毛（圖１０７）。隨後離開村子繼續在通過第二、三個迷宮之後，再次回到炸彈伯母的家中２樓，此時在２個房間裡也會有客人出現，與房間裡的客人談話完之後便可繼續前往最後一個迷宮。

　順利的通過四個迷宮之後，回到村子便會發現有一尊大型的黃金陸行鳥的雕像放置在道具屋與倉庫屋之間（圖１０８）。緊接著玩家前往道具屋將身上的裝備整理一番，因為接下來便是要挑戰位於道具屋裡的迷宮【此迷宮共有３０層，所有的地形，陷阱、敵人均會在此出現，由於樓層與樓層之間的敵人的水準都差很多，因此一旦撐不下去時，千萬要趕緊的利用「跳躍書籤」離開】。在來到迷宮最底部，也就是第３０層樓時，這時便會看到海神・利維亞（リヴァイアさん）。在這裡牠並不是召喚獸的角色，而是屬於頭目級的敵人。由於利維亞是屬於「水」屬性的敵人，因此理所當然的就是要使用雷電系的爪子或魔法書來對付，不過牠實在很厲害，作戰的過程中可別忘記要時常補充體力。

　將利維亞成功的擊倒之後，如果有出現樓梯的話，這便表示玩家終於成功的來到最終結局。在走下樓梯之後便可以看到一個魔法寶箱（圖１０９），緊接著便會出現選擇，選擇「觀賞結束動畫（エンディングムービー）」便可以看到最終的結局動畫。



103



104



105



106



107



108



109



有緣再見～
莎悠娜啦～咕




extracurricular LESSON

想常回去參與村莊的事件

村莊的各處有各式各樣的故事劇情展開

村子的各地有多樣的小事件會發生，而這些小事件基本上跟本故事內並沒有什麼關係，但是讓這些小事件順利發展的話，那麼這將有助您在迷宮裡的探險，並且可以得到許多好處。而要發生這些小事件先決的條件是，您必需要在迷宮裡進展到某一些程度（如：玩到第幾層…），而這此我們要介紹村子各場所會發生的事件。



▲道具和召喚獸等，保證可以幫助您的冒險。

著魔於彫刻的巨獸之小插曲　貝恩先生的家／廣場

這個小插曲就是，技術高明的工頭　班先生，有一天突然著了魔似的迷上了彫刻。由於班先生一直是全心全意的在廣場上製作著牠的雕刻，所以造成牠的家庭瀕臨崩潰的狀態，妻子芭芭拉離家出走，被留在家裡的兒子　巨獸寶寶，因為得不到父親的關愛而使親子關係變得很彆扭。在左邊流程⑤，順利完成泰坦的彫像以後，就可以在迷宮中呼喚牠出來和您一起冒險，可是要叫牠出來的話，需要花費３０點的元氣哦！

Start

①家：巨獸寶寶ベビモ在鬧彆扭

②家：跟班先生見面

③廣場：和班先生對話選第四個選項「土のにおい」

④廣場：拿クエイクの本去

⑤廣場：石像變成タイタン

⑥家：班先生重返家中

⑦家：為了整理房間，拿クラッシュストーン去

⑧家：班先生的妻子芭芭拉回來了

⑨家：班先生再次為了彫刻而離家



▲目的是幫助班先生製作彫刻，使牠的家庭能破鏡重圓。



▶召喚獸在氣絕前會使用全體魔法。

PRACTICE

Sub Event



可使用去迷宮的捷徑　胖陸行鳥的道具屋

胖陸行鳥的道具屋

經營道具屋的胖陸行鳥（デブチョ），但是剛來村莊的時侯並不能進行道具的買賣，要在打開進入席德塔（シドタワー）的門後，才會開始營業。還有進入席德塔再回來的時侯，在房間的盡頭就會出現捷徑的樓梯。在第一次使用捷徑時，會遇見豆兒君（ドルくん）。



Start

①席德塔之門開啟後道具屋的經營便開始

②再度重返席德塔之後，便會出現捷徑的出現。

③（向倉庫屋借取倉庫之後）在第一次使用捷徑時，會遇到豆兒（ドル），將「跳躍書籤」交給豆兒之後，即可返回村子。

－ドル君－



▲被困在迷宮的豆兒。



▶沒到達一定的階數，就不能使用捷徑（ショードカット）。

有關道具就全部交給我！　龜先生的倉庫屋

龜先生的倉庫屋

Start

①付加米東１０００ギル，牠就會將倉庫借給我們。

②在道具屋的捷徑救了得魯之後，即可獲得能借更多倉庫的消息。

③付得魯５０００ギル後，就可擴建倉庫。同時加米東也開始鍛冶屋的工作。

起初和龜先生（ガメドン）講話時，牠總是對我們不理不睬的，但是經過在捷徑救了豆兒的事件之後，牠的態度就會１８０゜度大轉變。還有在這之後牠會專注於鍛冶屋的經營（收錢幫我們修復爪子和鞍甲的耐久力），而倉庫的管理就給豆兒負責。這兩人到底有什麼關係呢？！



▶擴建倉庫後，空間就會變得更大。



▲由龜先生那麼感謝陸行鳥的態度來看，豆兒是牠很重要的朋友吧！





extracurricular LESSON

使用特殊料理解決問題　吉夫的定食屋　　吉夫的定食屋

追求究極美味的自豪廚師吉夫（シェフ・ラ・トンベリ）的店裡本應該是生意興隆的，但現在店裡卻是呈現休業的狀態……，這一切都是因為有一隻喝得醉醺醺的毒樹妖（モルボル）一直賴在店裡不走，嚴重的妨礙了店裡的生意。為了可憐的吉夫，陸行鳥將助牠一臂之力。對毒樹妖使用七次的「雷電之書（サンダーの本）」，牠就會恢復成原來的樣子　拉莫（ラムウ），然後在此之後，就可在迷宮中召喚牠出來。還有克布林雙人組（ゴブリンカップル）的騷動和在地下開酒店等等，是散佈很多熱門話題的地方。



◀因為陷阱而變成毒樹妖（モルボル）的樣子，真是不幸啊～～

Start

①因為這隻酩酊大醉的モルボル，害得店裡生意一落千丈。
②對モルボル使用七次的サンダー，就能使牠變成原來樣子。
③ゴブオ和ゴブ子來店光臨。
④陸行鳥以５００ギル將魔石賣給ゴブオ當作ゴブ子的禮物。
⑤因為禮物不能挽回ゴブ子的心，トンベリ為了讓牠們和好，想要做出とびっきりのソース。
⑥將タコエキス拿給トンベリ。
⑦ゴブ子吃了トンベリ的料理後，兩人的愛又復合了。
⑧之後ゴブ子成了服務生，然後地下酒店開幕。



▲使用料理教導任性的女兒什麼是「愛」，手藝不錯哦！

心地善良的兩隻石頭巨人　いのちの木　　いのち的樹

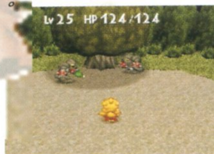
在定食屋和黑魔道士的研究所之間，有一棵奇怪的大樹，在這裡有兩隻石頭巨人（ゴレーム）在守護這棵大樹，這棵大樹是以陸行鳥的「不可思議的羽毛（不思議なハネ）」做為養份，可以在這裡種出在迷宮中拿不到的「實」和「種」。雖然可惜，但還是盡量給它養份吧。

Start

①有哥昔（ゴーシュ）和哥德（ゴットン）兩隻石頭巨人（ゴーレム）在這裡。

②給牠們「不可思議的羽毛（不思議なハネ）」。

③從迷宮回來後就收獲樹上所結的「實」、「種」。



▶依照所給的羽毛（ハネ）會種出各種非常有用的「實」。

PRACTICE

Sub Events



造訪次數很多的地方——黑魔道士的研究所

就跟「研究所」字面一樣，這裡進行著種種的研究。成員有研究「不可思議的羽毛（不思議なハネ）」的所長，及研究爐灶的傑西（ジェシー），研究合成的畢克斯（ビッグス），和研究魔物生態的克洛馬（クロマ），和總是很忙的威杰（ウェッジ）共五個人。因為可以利用デスペル和合成用的爐灶，所以這裡是造訪次數最多的地方。



▲因能從所長和畢克斯那得到「不可思議的羽毛」，常常來確認吧！



◀能去博物館查看魔物的圖鑑和資料。

ジェシー Start

①將怪物的精華轉交給傑西（ジェシー）

②能使用デスペル鍋（１００ギル）

ビッグス Start

①將ファイア或サンダー給他，就可獲得ハネ

②能使用かまど（１００～３００ギル）

クロマ Start

①佇立在往地下的樓梯前

②過了席德塔後，就能進入地下室的魔物博物館（モンスターミュジアム）

所長 Start

①可獲得「不思議なハネ」

②可獲得「小難しい本」的「不思議なハネ」

③能獲得更強的「小難しい本」的ハネ

研究所內可以入手的羽毛一列

所有者	對應的書本	效　果
所長	通常的魔法書	ファイアボール/ブリザドストーム/サンダークロス
	小難しい本	スロウ/スリプル/コンフュ
	小難しい本	グラビデ/プチメテオ/フレア/バイオ
ビッグス	通常的魔法書	クエイクオール/エアロオール

※效果只能選擇一個種類

連續不斷發生的小事件

關於小事件我們就暫時介紹到這，但這並不是代表這個世界就只有這樣子而已哦！故事還是有許多令您流連忘返的地方，如：提升等級、增強ツメ和クラ的威力、隨時注意在村落發生的小事件…等等，會讓您更投入此作品的世界！



◀定食屋的地下酒吧和班先生…等的事件還有後續的發展。

班別：　姓名：　學號：

■實踐攻略之………隨堂測驗

在此為各位同學所做的測驗可以說是全部學科的總複習，若是先前有用功的話，對於這裡的問題一定會覺得非常的容易，所以同學們並不須要擔心，好好地接受測驗的挑戰吧！

以下的問題，若是正確的話選擇○，認為是錯誤的話就選擇×。

問０１→快速移動時是□鈕＋方向鈕？【○・×】
問０２→轉換方向時，每一次敵方都不會移動？【○・×】
問０３→元氣度０時，陸行鳥便會死亡？【○・×】
問０４→行動的順序決定在於ＡＴＢ計量器，在陸行鳥的腳下可以看到顯示？【○・×】
問０５→爪與鞍的耐久度下降至５時此時畫面警告標語為「～のツメがいたんできた」？【○・×】
問０６→爪與鞍一旦損壞，必定出現不可思議的羽毛？【○・×】
問０７→影響戰鬥的屬性包含炎、風、冰、雷、不死、聖等６種？【○・×】
問０８→同伴角色中的席德的特殊能力，是從怪物身上竊取道具？【○・×】
問０９→利用不可思議的羽毛召喚拉莫與泰坦時，首先必須持有該羽毛才可召喚？【○・×】
問１０→「地之鞍（地のクラ）」與「炎之鞍（炎のクラ）」合成之後，其結果會是其中一個鞍均得到２種屬性？【○・×】
問１１→嚴禁在合成時使用精華？【○・×】
問１２→不斷提昇「衰弱之爪（衰弱のツメ）」的鍛鍊度，可以有效改善該爪的缺陷？【○・×】
問１３→「木之鞍（木のクラ）」對於「火」屬性較弱，「鐵之鞍（鉄のクラ）」對於「雷」屬性較弱？【○・×】
問１４→要從武具上取得不可思議的羽毛，那麼必須先讓該武具擁有兩種不同的屬性？【○・×】
問１５→不確定的首輪即使裝備之後仍舊無法知道名稱？【○・×】
問１６→「弧形之爪（アークのツメ）」可以同時攻擊３個方向？【○・×】
問１７→「鑽鑿之爪（ホリーのツメ）」可以挖掘牆壁？【○・×】
問１８→「混亂之爪（混亂のツメ）」的效果對同伴有用？【○・×】
問１９→「湧泉之卡（わき水のカード）」可讓該樓層的泉水出現？【○・×】
問２０→食用「腐敗之實（くさった實）」會讓陸行鳥的元氣度減少？【○・×】

監考老師



答案	
○　個	×　個

卒業試驗

全程的課程結束，在此贈送本校的… 

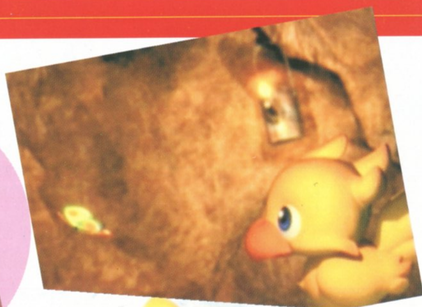


在最後，為復習目前所學過的所有內容，我們將介紹不可思議迷宮內的所有技巧。例如：不明道具的判別法，打開封印寶箱的方法，都是對冒險有幫助的方法。但是，除了這裡所介紹的技巧之外，還有許多令人吃驚的秘密技巧，希望您能親手發現它們。只要把前面所教的東西好好學會，一定可以辦的到的。



初級技巧







Q1 身上帶的東西太多的時候怎麼辦？

在道具之中最容易堆積的就是魔法書，根據您所帶魔法書的方式，會直接影響你在迷宮的冒險。效率好的攜帶方法，就是儘量不要帶「雷電之書（サンダーの本）」和「攝取之書（ドレインの本）」以外的書。理由非常簡單，不管在迷宮中有什麼樣的陷阱，有這二種書該應就能突破。閃電的書可以用在火把和發電機以及爐灶之類的機關，而吸血術在打開封印寶箱時可以派上用場。這二本以外的書，一拿到手就儘快用掉，以提高解讀魔法的等級。



▶用掉吧！如果沒有這種想法的話，書就會愈堆愈多。方

Q2 不太想喝望卻之藥・・・・・・。

陸望卻之藥會讓您把好不容易會鑑定的道具又全都忘記了・・・・・・。絕對不想使用這個道具的人，就一定要帶著它才到迷宮之中冒險。因為只要這麼做，望卻之藥就不會變成不確定的道具，而使您不小心用了它。在做冒險前的準備時，與其帶藥水或地圖卡之類的〔正面道具〕，還不如帶著不想使用的〔負面道具〕，反而比較能安全的到迷宮中探索。



▲像是降低等級的種子，與生鏽卡片之類，怎麼也不想使用的負面道具，還是要帶在身上比較好。

Q3
被地雷炸開的洞的活用法是什麼？

陸地雷，炸彈與爆彈石所炸出的坑洞，只要使用泉水卡片，就可以變成水池。在到處都是坑洞的房間裡，只要使用這張卡片就可以輕鬆的拿到藥。不過，像席德之塔每層地板都是格子分離狀的話，泉水就湧不上來了。這點要注意！



◀使用吉德地雷在房間中炸一個洞，之後使用泉水之卡的話・・・。

▶房間內的洞全都充滿泉水，順利的話可以拿到高級傷藥之類的道具。

Q4
怎麼樣才能有效率的收集精華？

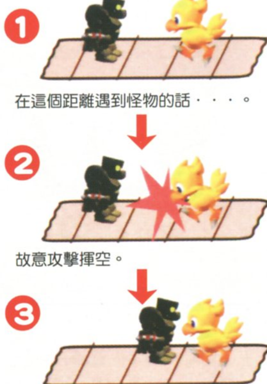
如果沒有用空瓶子給怪物做最後一擊的話，就收集不到〝精華〞。想要有效率的收集〝精華〞，就要把怪物的體力削減至４以下。因為空瓶子給予的傷害基本上是〝４點〞。但是要把怪物的體力削減至４點，就必須對怪物的體力和陸行鳥的攻擊力有把握才行。推薦的戰法是使用石頭來削減怪物的體力。因為石頭所給予的傷害非常少，所以可以配合怪獸的體力來調整攻擊。



◀把識別之卡踢向怪物的話，就可以看到牠的ＨＰ值。一邊參考這個數值，來有效的搜集精華。

Q5
告訴我和怪獸戰鬥的！

陸這個遊戲的戰鬥基本上是採訣竅回合制，只要陸行鳥做任何一個動作（即過了一回合），敵人也會做一回合的動作。利用這個系統，儘量不要讓敵人取得先機。訣竅就是讓怪物自己接近陸行鳥。這麼一來就不會讓怪物取得先機，而能讓戰鬥更為有利。



◀因為迷宮很暗，所以有時候會像左圖那樣的距離下遇到敵人。

◀除了可以故意揮空攻擊，也可以把石頭或不要的道具踢向敵人。

◀但是要注意像魔法師型之類怪物，這種戰法就沒有用了。

Q6
有負號的爪子和鞍的使方法是什麼？

基本上像「某某之爪－１」之類的道具，因為有負面的要素，所以常被當做不要的東西來處理。但是，在不可思議的迷宮裡有負數越大威力越強的衰弱之爪（鞍）。不要因為有負號，就把它當做不要的道具，而輕易的丟掉它。



◀衰弱之爪（鞍）是等級界限最高的道具，好好鍛練它們的話，可以變成強力的武器防具。



GRADUATION

中級技巧





Q7
把道具踢向怪物的話會如何？

把道具踢向怪物的話，基本上是會給予牠們傷害的。但是，右邊所介紹的道具會產生不一樣的效果，這點要注意。還有項圈之類的道具用踢的來攻擊會有比較高的傷害力。



▲把冥界之卡踢向怪物的話，它會變成死神（寶物的守衛）。可不要搞錯了喔！



▲把不確定卡踢向怪物的話，可以做到某種程度的鑑別。但是由於無法確定會發生什麼事情，還是不要這麼做比好。

道具	結果
生命之實	ＨＰ×２倍
沒有元氣之實	ＨＰ半分
元氣之實	ＨＰ×２倍
智慧之實	等級提升
等級提昇之實	等級提升
等級降下之實	等級下降
等級之種子	等級提升
結合之種子	等級提升
融合之種子	等級提升
消去之種子	消失
升級卡	等級提升
降級卡	等級下降
修護卡	回復
分裂卡	２隻
冥界之卡	死神出現
跳躍書籤	傳送至另一空間
增值書籤	２隻
傳送盒子	傳送到其他樓層
變化藥	變成別種怪物

Q8 快教我不確定道具的鑑別法！

不確定的道具就算不用識別卡或確信卡，也可以做到某種程度的預測。以下將根據道具的種類，介紹不確定道具的預測方法。



◀基本上不確定道具的判別法，就是使用它。但是某些特定的道具，不使用也可以預測它是什麼。

●價值的判斷

在迷宮中有時可以遇到的商店是判斷不確定道具的好地方。例如大部份的卡片都是賣250元，可是像識別卡、睡眠卡與冥界卡之類的稀有卡賣價卻是50元。如果所持道具中有賣價50元的不確定卡，而且手上還有識別與睡眠卡的話，那張不確定卡的真正身份是冥界卡的可能性非常高。因此，可以藉由道具的價錢來判斷不確定道具。還有爪子還鞍的正號數值也可以由買價和賣價來判斷，例如賣價500元的神聖之爪，＋的話加一成（550元），－的話減一成（450元）。基本上爪子和鞍的價值是基本數值越高的話價錢越好，因此很容易判斷是正或是負。

●卡片的鑑別法

基本上卡片有兩種類型。一種是選擇（使用）後立刻表示效果。另一種是使用之後會再一次打開道具視窗的類型。這種要再開一次道具視窗才會表現效果的道具只有右邊所介紹的六種卡片。由於價錢都一樣，無法在商店判斷，不過可以根據你所持有的道具種類來做某種程度的判斷。

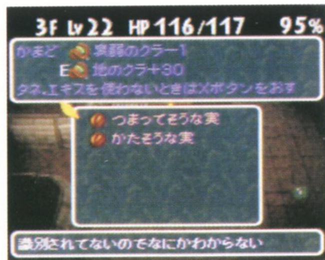


識別のカード
分裂カード
ツヤ出しカード
ツヤ消しカード
リペアカード
サビカード

▲使用了不確定卡片之後，立刻變成上圖那種畫面的話，它就是右上所介紹的六種卡片之一。

●種子和果實用合成來判斷

無法判斷的果實和種子，就算是種子也會寫成「某某果實」。但是果實和種子的鑑定用爪子和鞍的合成就可以辦到。舉個例子，把兩種爪子放到火爐之中後，視窗畫面會表現出不確定果實的話，那個果實其實是種子。



◀種子是在合成時所使用的貴重道具，要用它時一定要鑑別出來才行。

●利用同伴來鑑別

在迷宮中冒險久了，就會有像「這個道具好像有點危險？」之類的第六感出現（不過是因人而異）。特別像藥系之類的道具「如果是忘卻之藥的話，該怎麼辦？」這種危機感就讓人不敢使用不確定的藥了。在這時，就把覺的危險的道具踢向同伴，來判斷不確定道具。如此一來，就算是忘卻之藥，也可以不忘記已認得的道具來判斷是它。



◀不確定的藥可以用踢來判斷，不過像爆炸的藥就不能用這種方法來判斷了。

上級技巧





Q9
不費吹灰之力打開封印寶箱的方法是什麼？

被封印的寶箱要用有屬性的魔法書才能打開，但是在用錯屬性的魔法書的時候，會出現開寶箱的提示效果。各屬性的特效如右圖所介紹的畫面一樣，希望你能參考，效果只有表現一下而已，要提高注意來看畫面。

使用吸血之書的話 封印寶箱一定會打開！

想要一次打開封印寶箱的人，就使用吸血魔法吧！基本上，吸血的魔法是無屬性的，卻有吸收這個特徵，所以寶箱中的道具會因此而被吸出來。



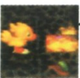
◀可以吸收怪物的生命力，來回復陸行鳥的HP，吸血魔法是相當貴重的魔法。盡量不要隨便亂用比較好。


火燄之書的場合
是火燄之書時，會有燒起來般的紅色效果，要注意它跟地震有點像。


冰雪之書的場合
藍色的，感覺像是結凍般的效果，很容易就能辨別出來才對。

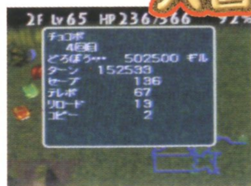

疾風之書的場合
「咻」的一聲，出現綠色的效果，效果的樣子有點像冰凍術。


雷電之書的場合
最容易辨別的就是閃電的效果，寶箱看起來就像帶電一樣閃閃發光。


大地之書的場合
效果的顏色看起來雖然像火燄術，但有「蹦」這種的感覺的話就是地震術。

Q10
在迷宮中的商店可以做出「小偷」的行為嗎？

沒有付錢就把道具拿走的話，看店的人會大喊「小偷」喔。沒錯，在迷宮中的商店也是可以幹小偷的。但不一定能成功，要很好的技巧才行。



◀幹小偷的戰果在按開始鈕出現狀態表之後，再按下選擇鈕就可以看到。

●幹小偷的必要條件

小偷不是隨時都可以幹的，沒有鑽鑿的爪子或爆彈石等能破壞牆壁的道具，就辦不到（在海底遺跡之類有水的地方還需要水舞之項圈）。首先先破壞店的牆壁，確保逃跑的路線。接著不付錢就把東西帶出店，而被當作小偷，然後寶物的守衛就會出現。在幹小偷的時候無法使用跳躍的書籤，這點一定要注意。



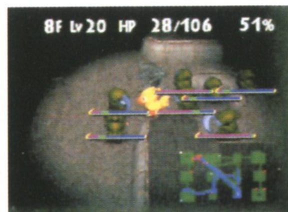
▲使用鑽鑿的爪子來確保逃跑的路線，感覺好像魯邦三世一樣，不二子小姐～。



▲在海底遺跡的地圖上沒有牆壁，需要能在水上行走的水舞的項圈。

●專抓小偷的寶物守衛

只要偷了東西在地圖上到處都會有寶物的守衛出現，正如它們腳下所表示的ＡＴＢ表的長度一樣，它們有一擊打倒陸行鳥的殺傷力。還有寶物守衛基本上無法用普通攻擊來打倒，因此幹小偷的重點就在於如何逃脫寶物守衛的追殺。只要能走到通往下一層的樓梯，偷東西就成功了。



▲用某種道具踢向寶物守衛的話可以減少它的ＨＰ。



●確保逃跑的路線

成功之鑰就在於商店和樓梯的距離，如果這個距離非常的遠，則偷東西大多會失敗。並不是任何狀態都可以成功的偷到東西，地圖的構成，也就是「運氣」，是非常重要的，但也不是沒有絕竅的，只要能做出寬廣的逃跑路線，成功的機率就會越大。要是逃跑的路很窄的話，會被寶物守衛給塞住而陷入一面倒的狀態，還有，在幹小偷的時候，賣掉自己所持有的道具就可以拿到較多的金錢，之後再去商店撿起賣給店的道具和店裡本來的道具，再幹一次小偷。



◀用爆彈石來做逃跑路線，路會比較寬而較好逃跑。

超級無敵の 超級金手指

SUPER FINGERS



使用注意要項：

①魔石與魔法書無法同時簽出
②道具欄若是簽到最大的話會影響倉庫的存放
③有些精華在進行合成的時候會失去效果

80101A2C03E7
……HP不減

801033066464
……飽腹度不減

80101B9C00FF
……同伴HP不減

80103300E0FF
801033020 5F5
……金錢最多

80101A2E0000
……快速升級
（打死一隻敵人升一級）

30101A130063
……等級最大

8010494603E7
……攻擊力最大

8010494803E7
……防禦力最大

8010494A03E7
……特防禦最大

30103306 00FF
……滿腹度最大

8010495803E7
……武器攻擊力最大

30101ABD0000
……永遠不會中毒

30101ABE0000
……永遠不會睡著

30101AC000FF
……永遠隱身狀態

30101AC20000
……永遠不會沉默

80101AC40000
……永遠不會縮小／陰暗

30101ACA0000
……永遠不會混亂

301033080063
……道具欄最大

8010336E0000
801033700000
801033720000
……魔法讀本快速升級
（使用哪一種魔法書，
哪 一種魔法書便升一級）

80103368FEFE
8010336AFEFE
8010336CFEFE
……魔法等級最高

30103368 00FE
……火燄魔法最強

30103369 00FE
……冰凍魔法最強

3010336A00FE
……空氣魔法最強

3010336B00FE
……閃電魔法最強

3010336C00FE
……地震魔法最強

3010336D00FE
……奪魂魔法最強

80103360FFFF
80103362FFFF
80103364FFFF
801033660007
……擁有全部羽毛

800D7E5C00FF
……特別關卡



XX為裝備道具，請參考道具表
YY為道具數目（武器等級）
GG為裝備的狀態
　有裝備為02
　沒有裝備為00
QQ為空瓶80
　倉庫63
WW為道具屬性
　魔法書00
　武器06
　防具07
　書籤09
　卡片、果實、藥劑04
　秘石05



第01格
301038F100YY
801038F2XX00
801038F4WW00
801038F6QQ00

第02格
301038F900YY
801038FAXX00
801038FCWW00
801038FEQQ00

第03格
3010390100YY
80103902XX00
80103904WW00
80103906QQ00

第04格
3010390900YY
8010390AXX00
8010390CWW00
8010390EQQ00

第05格
3010391100YY
80103912XX00
80103914WW00
80103916QQ00

第06格
3010391900YY
8010391AXX00
8010391CWW00
8010391EQQ00

第07格
3010392100YY
80103922XX00
80103924WW00
80103926QQ00

第08格
3010392900YY
8010392AXX00
8010392CWW00
8010392EQQ00

第09格
3010393100YY
80103932XX00
80103934WW00
80103936QQ00

第10格
3010393900YY
8010393AXX00
8010393CWW00
8010393EQQ00

第11格
3010394100YY
80103942XX00
80103944WW00
80103946QQ00

第12格
3010394900YY
8010394AXX00
8010394CWW00
8010394EQQ00

第13格
3010395100YY
80103952XX00
80103954WW00
80103956QQ00

第14格
3010395900YY
8010395AXX00
8010395CWW00
8010395EQQ00

第15格
3010396100YY
80103962XX00
80103964WW00
80103966QQ00

第16格
3010396900YY
8010396AXX00
8010396CWW00
8010396EQQ00

第17格
3010397100YY
80103972XX00
80103974WW00
80103976QQ00

第18格
3010397900YY
8010397AXX00
8010397CWW00
8010397EQQ00

０１・ファイアの本（火燄之書）
０２・ブリザドの本（冰雪之書）
０３・エアロの本（疾風之書）
０４・サンダーの本（雷電之書）
０５・クエイクの本（大地之書）
０６・ドレインの本（攝取之書）
０７・小難しい本（小難解之書）
０８・難しい本（難解之書）
０９・超難しい本（超難解之書）
０Ａ・ポーション（回復藥劑）
０Ｂ・ハイポーション（高級回復藥劑）
０Ｃ・エリクサー（聖靈藥）
０Ｄ・解毒劑（解毒劑）
０Ｅ・万能藥（萬能藥）
０Ｆ・爆發藥（爆發藥）
１０・透明藥（透明藥）
１１・ダメージ藥（損傷藥）
１２・毒藥（毒藥）
１３・スロウの藥（遲緩之藥）
１４・ヘイストの藥（急速之藥）
１５・サイレスの藥（封咒之藥）
１６・目にいい藥（明眼藥）
１７・デスペルの藥（解咒之藥）
１８・スペルの藥（詛咒之藥）
１９・忘れんぼうの藥（健忘之藥）
１Ａ・くらやみの藥（黑暗之藥）
１Ｂ・エクスポーション（超能藥）
１Ｃ・變化藥（變化藥）
１Ｄ・ゴブリンのエキス（克布林的精華）
１Ｅ・ボムのエキス（炸彈的精華）
１Ｆ・マッドマンのエキス（泥人的精華）
２０・マグママンのエキス（岩漿人的精華）
２１・アイスマンのエキス（冰人的精華）
２２・巨大生物のエキス（巨大生物的精華）
２３・ラミアのエキス（蛇魔女的精華）
２４・半魚人のエキス（半魚人的精華）
２５・トンベリのエキス（德貝利的精華）
２６・ミニメイジのエキス（迷你魔術師的精華）
２７・巨人のエキス（巨人的精華）
２８・アンデッドのエキス（怨氣的精華）
２９・小動物のエキス（小動物的精華）
２Ａ・タートルのエキス（龜的精華）
２Ｂ・吸血鬼のエキス（吸血鬼的精華）
２Ｃ・スラグのエキス（爐渣的精華）
２Ｄ・ぬすっとのエキス（竊盜的精華）
２Ｅ・インプのエキス（小惡魔的精華）
２Ｆ・モグラのエキス（鼴鼠的精華）
３０・ツバサのエキス（羽翼的精華）
３１・ムースのエキス（慕斯的精華）
３２・プリンのエキス（普利的精華）
３３・ゼリーのエキス（果凍的精華）
３４・カエルのエキス（青蛙的精華）
３５・フロータイのエキス（飄浮的精華）
３６・デーモンのエキス（惡魔的精華）
３７・ドラゴンのエキス（龍的精華）
３８・タコのエキス（章魚的精華）
３９・植物のエキス（植物的精華）
３Ａ・ワームのエキス（蟲的精華）
３Ｂ・マスクのエキス（面具的精華）
３Ｃ・魔法使いのエキス（魔法師的精華）
３Ｄ・オメガのエキス（亞米茄的精華）
３Ｅ・識別のカード（識別之卡）
３Ｆ・確信のカード（確信之卡）
４０・コンフュカード（混亂卡）
４１・スリプルカード（睡眠卡）
４２・トードカード（青蛙卡）
４３・ミニマムカード（縮小卡）
４４・冥界のカード（冥界之卡）
４５・わき水のカード（湧泉之卡）
４６・マップカード（地圖卡）
４７・ワープカード（跳躍卡）
４８・迷子カード（迷路卡）
４９・分裂カード（分裂卡）
４Ａ・ツヤ出しカード（升級卡）
４Ｂ・ツヤ消しカード（降級卡）
４Ｃ・リペアカード（修護卡）
４Ｄ・サビカード（生鏽卡）
４Ｅ・リフレクカード（反射卡）
４Ｆ・變化カード（變化卡）
５０・ナッツ（核果）
５１・ラサンの實（萊桑之實）
５２・つかれる實（疲勞之實）



５３・元氣の實（元氣之實）
５４・元氣のない實（沒有元氣之實）
５５・おいしい實（美味之實）
５６・ごちそうの實（飽足之實）
５７・くさった實（腐敗之實）
５８・いのちの實（生命之實）
５９・レベルアップの實（等級提升之實）
５Ａ・レベルダウンの實（等級降下之實）
５Ｂ・知恵の實（智慧之實）
５Ｃ・すばやさの實（快速之實）
５Ｄ・のろまの實（遲鈍之實）
５Ｅ・火のタネ（火之種子）
５Ｆ・冰のタネ（冰之種子）
６０・風のタネ（風之種子）
６１・雷のタネ（雷之種子）
６２・聖なるタネ（聖之種子）
６３・地のタネ（地之種子）
６４・融合のタネ（融合之種子）
６５・消去のタネ（消去之種子）
６６・結合のタネ（結合之種子）
６７・レベルのタネ（等級之種子）
６８・優性のタネ（優性之種子）
６９・固定のタネ（固定之種子）
６Ａ・ラムウの魔石（拉莫之魔石）
６Ｂ・シヴァの魔石（希瓦之魔石）
６Ｃ・イフリートの魔石（伊佛利特的魔石）
６Ｄ・タイタンの魔石（泰坦之魔石）
６Ｅ・シルフの魔石（希魯夫之魔石）
６Ｆ・カーバンクルの魔石（紅寶石獸之魔石）
７０・ユニコーンの魔石（獨角獸之魔石）
７１・オーディーンの魔石（奧丁之魔石）
７２・バハムートの魔石（巴哈姆特之魔石）
７３・アスラの魔石（阿斯拉之魔石）
７４・フェニックスの魔石（不死鳥之魔石）
７５・衰弱のツメ（衰弱之爪）
７６・木のツメ（木之爪）
７７・鐵のツメ（鐵之爪）
７８・ミスリルのツメ（米斯利魯之爪）
７９・チタンのツメ（泰坦之爪）
７Ａ・輕のツメ（輕型之爪）
７Ｂ・炎のツメ（炎之爪）
７Ｃ・凍結のツメ（凍結之爪）
７Ｄ・電擊のツメ（電擊之爪）
７Ｅ・疾風のツメ（疾風之爪）
７Ｆ・ホーリーのツメ（聖靈之爪）
８０・クリスタルのツメ（水晶之爪）
８１・ホリーのツメ（鑽鑿之爪）
８２・トードのツメ（青蛙之爪）
８３・毒のツメ（落毒之爪）
８４・眠りのツメ（睡眠之爪）
８５・混亂のツメ（混亂之爪）
８６・沉默のツメ（沉默之爪）
８７・こびとのツメ（縮小之爪）
８８・のろまのツメ（遲鈍之爪）
８９・クリティカルのツメ（必殺之爪）
８Ａ・大振りのツメ（大型之爪）
８Ｂ・オーダーのツメ（雙向之爪）
８Ｃ・アークのツメ（弧形之爪）
８Ｄ・十字のツメ（十字之爪）
８Ｅ・マルチのツメ（多重之爪）
８Ｆ・回轉げりのツメ（轉輪之爪）
９０・もろはのツメ（雙刃之爪）
９１・王者のツメ（王者之爪）
９２・ギルのツメ（錢幣之爪）
９３・絕對のツメ（絕對之爪）
９４・源氏のツメ（源氏之爪）
９５・いやしのツメ（治療之爪）
９６・氣合のツメ（凝氣之爪）
９７・吸血のツメ（吸血之爪）
９８・うらみのツメ（怨恨之爪）
９９・ブランドのツメ（烙印之爪）
９Ａ・ギャンブルのツメ（骰子之爪）
９Ｂ・衰弱のクラ（衰弱之鞍）
９Ｃ・木のクラ（木之鞍）
９Ｄ・鐵のクラ（鐵之鞍）
９Ｅ・炎のクラ（炎之鞍）
９Ｆ・冰のクラ（冰之鞍）
Ａ０・雷のクラ（雷之鞍）
Ａ１・風のクラ（風之鞍）
Ａ２・聖のクラ（聖之鞍）
Ａ３・地のクラ（地之鞍）
Ａ４・のろまよけのクラ（防遲鈍之鞍）

A５・毒よけのクラ（防落毒之鞍）
A６・眠りよけのクラ（防睡眠之鞍）
A７・こびとよけのクラ（防縮小之鞍）
A８・カエルよけのクラ（防青蛙之鞍）
A９・冷静のクラ（冷静之鞍）
AA・沉默よけのクラ（防沉默之鞍）
AB・しんきろうのクラ（魅幻之鞍）
AC・カウンターのクラ（反擊之鞍）
AD・ミスリルのクラ（米斯利魯之鞍）
AE・輕いのクラ（輕型之鞍）
AF・王者のクラ（王者之鞍）
B０・クリスタルのクラ（水晶之鞍）
B１・リフレクのクラ（反彈之鞍）
B２・チタンのクラ（泰坦之鞍）
B３・絕對のクラ（絕對之鞍）
B４・源氏のクラ（源氏之鞍）
B５・リボンのクラ（緞帶之鞍）
B６・うらみのクラ（怨恨之鞍）
B７・ブランドのクラ（烙印之鞍）
B８・魔法の首輪（魔法之項圈）
B９・命づなの首輪（保命之項圈）
BA・ガードの首輪（守護之項圈）
BB・中和の首輪（中和之項圈）
BC・スタミナの首輪（體力之項圈）
BD・肩こりの首輪（僵硬之項圈）
BE・健康の首輪（健康之項圈）
BF・回復の首輪（回復之項圈）
C０・不幸の首輪（不幸之項圈）
C１・がまんの首輪（忍耐之項圈）
C２・からぶりの首輪（落空之項圈）
C３・忘れないの首輪（記憶之項圈）
C４・耐魔の首輪（耐魔法項圈）
C５・咒いの首輪（詛咒之項圈）
C６・ワナぬけの首輪（躲避之項圈）
C７・ばちあたりの首輪（遭報應之項圈）
C８・値切りの首輪（殺價之項圈）
C９・ツメマニアの首輪（暴走爪之項圈）
CA・クラマニアの首輪（暴走鞍之項圈）
CB・アメンボの首輪（水舞之項圈）
CC・魔物の首輪（魔物之項圈）
CD・ブランドの首輪（烙印之項圈）
CE・石（石）
CF・かたい石（硬石）

D０・パワーストーン（力石）
D１・クラッシュストーン（震裂石）
D２・ワープストーン（跳躍石）
D３・空のボトル（空瓶）
D４・ギル（錢）
D５・ハムホイッスル（呼喚口哨）
D６・テレポボックス（傳送盒子）
D７・シーフのカギ（盜賊之鑰）
D８・不思議なしおり（不可思議的書籤）
D９・テレポのしおり（跳躍書籤）
DA・ものもちのしおり（增值書籤）
DB・ピンクのしおり（桃色書籤）
DC・記憶のしおり（記錄書籤）











怪物圖鑑全滿：

—小嘍囉—

801033384FFFF
801033386FFFF
801033388FFFF
80103338AFFFF
80103338CFFFF
80103338EFFFF
801033390FFFF
801033392FFFF
801033394FFFF
801033396FFFF
801033398FFFF
80103339AFFFF
80103339CFFFF
80103339EFFFF
801033A0FFFF
801033A2FFFF
801033A4FFFF
801033A6FFFF
801033A8FFFF
801033AAFFFF
801033AEFFFF
801033B0FFFF
801033B2FFFF
801033B4FFFF
801033B6FFFF
801033B8FFFF
801033BAFFFF
801033BCFFFF
801033BEFFFF
801033C0FFFF
801033C2FFFF
801033C4FFFF
801033C6FFFF
801033C8FFFF
801033CAFFFF
801033CCFFFF
801033CEFFFF
801033D0FFFF
801033D2FFFF
801033D4FFFF
801033D6FFFF
801033D8FFFF
801033DAFFFF
801033DCFFFF
801033DEFFFF
801033E0FFFF
801033E2FFFF
801033E4FFFF
801033E6FFFF
801033E8FFFF
801033EAFFFF
801033ECFFFF
801033EEFFFF
801033F0FFFF
801033F2FFFF
801033F4FFFF
801033F6FFFF
801033F8FFFF
801033FAFFFF
801033FCFFFF
801033FEFFFF

80103400FFFF
80103402FFFF
80103404FFFF
80103406FFFF
80103408FFFF
8010340AFFFF
8010340CFFFF
8010340EFFFF
80103410FFFF
80103412FFFF
80103414FFFF
80103416FFFF



801034A4FFFF
801034A6FFFF
801034A8FFFF
801034ACFFFF
801034AEFFFF
801034B0FFFF
801034B2FFFF
801034B4FFFF
801034B6FFFF
801034B8FFFF
801034BAFFFF
801034BCFFFF
801034BEFFFF
801034C0FFFF
801034C2FFFF
801034C4FFFF
801034C6FFFF
801034C8FFFF
801034CAFFFF
801034CCFFFF
801034CEFFFF
801034D0FFFF
801034D2FFFF
801034D4FFFF
801034D6FFFF
801034D8FFFF
801034DAFFFF
801034DCFFFF
801034DEFFFF
801034E0FFFF

完整詳細の

CHINESE VS JAPANESE

中日文對照



道具～魔法書本～

火燄之書（ファイアの本）
冰雪之書（ブリザドの本）
疾風之書（エアロの本）
雷電之書（サンダーの本）
大地之書（クエイクの本）
攝取之書（ドレインの本）
小難解之書（小難しい本）
難解之書（難しい本）
超難解之書（超難しい本）

道具～藥劑～

回復藥劑（ポーション）
高級回復藥劑（ハイポーション）
聖靈藥（エリクサー）
解毒劑（解毒劑）
萬能藥（万能藥）
爆發藥（爆發藥）
透明藥（透明藥）
損傷藥（ダメージ藥）
毒藥（毒藥）
遲緩之藥（スロウの藥）
急速之藥（ヘイストの藥）
封咒之藥（サイレスの藥）
明眼藥（目にいい藥）
解咒之藥（デスペルの藥）
詛咒之藥（スペルの藥）
健忘之藥（忘れんぼうの藥）
黑暗之藥（くらやみの藥）
超能藥（エクスポーション）
變化藥（變化藥）

道具～精華～

克布林的精華(ゴブリンのエキス)
炸彈的精華(ボムのエキス)
泥人的精華(マッドマンのエキス)
岩漿人的精華(マグママンのエキス)
冰人的精華(アイスマンのエキス)
巨大生物的精華(巨大生物のエキス)
蛇魔女的精華(ラミアのエキス)
半魚人的精華(半魚人のエキス)
德貝利的精華(トンベリのエキス)
迷你魔術師的精華(ミニメイジのエキス)
巨人的精華(巨人のエキス)
怨氣的精華(アンデッドのエキス)
小動物的精華(小動物のエキス)
龜的精華(タートルのエキス)
吸血鬼的精華(吸血鬼のエキス)
爐渣的精華(スラグのエキス)
竊盜的精華(ぬすっとのエキス)
伊普的精華(インプのエキス)
鼴鼠的精華(モグラのエキス)
羽翼的精華(ツバサのエキス)
慕斯的精華(ムースのエキス)
普利的精華(プリンのエキス)
果凍的精華(ゼリーのエキス)
青蛙的精華(カエルのエキス)
飄浮的精華(フロータイのエキス)
惡魔的精華(デーモンのエキス)
龍的精華(ドラゴンのエキス)
章魚的精華(タコのエキス)
植物的精華(植物のエキス)
蟲的精華(ワームのエキス)
面具的精華(マスクのエキス)
魔法師的精華(魔法使いのエキス)
亞米茄的精華(オメガのエキス)



CHINESE VS JAPANESE

道具～卡片～

識別之卡（識別のカード）
確信之卡（確信のカード）
混亂卡（コンフュカード）
睡眠卡（スリプルカード）
青蛙卡（トードカード）
縮小卡（ミニマムカード）
冥界之卡（冥界のカード）
湧泉之卡（わき水のカード）
地圖卡（マップカード）
跳躍卡（ワープカード）
迷路卡（迷子カード）
分裂卡（分裂カード）
升級卡（ツヤ出しカード）
降級卡（ツヤ消しカード）
修護卡（リペアカード）
生鏽卡（サビカード）
反射卡（リフレクカード）
變化卡（變化カード）

道具～果實、種子～

核果（ナッツ）
萊桑之實（ラサンの實）
疲勞之實（つかれる實）
元氣之實（元氣の實）
沒有元氣之實（元氣のない實）
美味之實（おいしい實）
飽足之實（ごちそうの實）
腐敗之實（くさった實）
生命之實（いのちの實）
等級提升之實（レベルアップの實）
等級降下之實（レベルダウンの實）
智慧之實（知恵の實）
快速之實（すばやさの實）
遲鈍之實（のろまの實）
火之種子（火のタネ）
冰之種子（冰のタネ）
風之種子（風のタネ）
雷之種子（雷のタネ）
聖之種子（聖なるタネ）
地之種子（地のタネ）
融合之種子（融合のタネ）
消去之種子（消去のタネ）
結合之種子（結合のタネ）
等級之種子（レベルのタネ）
優性之種子（優性のタネ）
固定之種子（固定のタネ）

道具～魔石～

拉莫之魔石（ラムウの魔石）
希瓦之魔石（シヴァの魔石）
伊佛利特的魔石（イフリートの魔石）
泰坦之魔石（タイタンの魔石）
希魯夫之魔石（シルフの魔石）
紅寶石獸之魔石（カーバンクルの魔石）
獨角獸之魔石（ユニコーンの魔石）
奧丁之魔石（オーディーンの魔石）
巴哈姆特之魔石（バハムートの魔石）
阿茲拉之魔石（アスラの魔石）
不死鳥之魔石（フェニックスの魔石）

道具~其他~

石（石）
硬石（かたい石）
力石（パワーストーン）
震裂石（クラッシュストーン）
跳躍石（ワープストーン）
空瓶（空のボトル）
錢（ギル）
呼喚口哨（ハムホイッスル）
傳送盒子（テレポボックス）
盜賊之鑰（シーフのカギ）
不可思議的書籤（不思議なしおり）
跳躍書籤（テレポのしおり）
增值書籤（ものもちのしおり）
桃色書籤（ピンクのしおり）
記錄書籤（記憶のしおり）

羽毛

火炎巨球（ファイアボール）
結冰石岩（ブリザドストーム）
冰雪風暴（エアロオール）
十字落雷（サンダークロス）
爆裂石塊（クエイクオール）
攝取提升（ドレインアップ）
緩慢術（スロウ）
落毒術（ポイズン）
睡眠術（スリプル）
縮小術（ミニマム）
青蛙術（トード）
混亂術（コンフュ）
沉默術（サイレス）
隨時發動（小難しいパワフル）
快速術（ヘイスト）
異次元術（デジョン）
重力彈術（グラビデ）
彗星術（プチメテオ）
即死術（デス）
核融術（フレア）
生化術（バイオ）
異變術（メテオ）
終極術（アルテマ）
聖滅術（ホーリー）
體力最大值上升(HPMAXUP)
攻擊力上升（攻擊力UP）
防禦力上升（防御力UP）
特殊防禦力上升（特防御力UP）
必殺能力上升(クリティカルUP)
失誤率下降（ミス率DOWN）
回避率上升（回避率UP）
回復上升（回復UP）
經驗值上升（EXPUP）
元氣上升（元氣UP）
魔法力上升（魔法力UP）
召喚力上升（召喚能力UP）
力量增強（パワーシュート）
鑽鑿力增強（ドリルシュート）
超級踢力（スーパーシュート）
拉莫（ラムウ）
希瓦（シヴァ）
伊佛利特（イフリート）
泰坦（タイタン）
西魯夫（シルフ）
紅寶石獸（カーバンクル）
獨角獸（ユニコーン）
奧丁（オーディーン）
巴哈姆特（バハムート）
阿司拉（アスラ）
不死鳥（フェニックス）
隨意召喚（ランダム召喚）



武器～鈎爪～

紅色框內代表可獲得的羽毛

衰弱之爪(衰弱のツメ)【パワーシュート】【フェニックス】
木之爪(木のツメ)【ミス率DOWN】【回復UP】
鐵之爪(鐵のツメ)【HPMAXUP】【EXPUP】
米斯利魯之爪(ミスリルのツメ)【クリティカルUP】【攻擊力UP】
泰坦之爪(チタンのツメ)【アルテマ】【アスラ】
輕型之爪(輕のツメ)【ヘイスト】【フェニックス】
炎之爪(炎のツメ)【ファイアボール】【イフリート】
凍結之爪(凍結のツメ)【ブリザドストーム】【シヴァ】
電擊之爪(電擊のツメ)【サンダークロス】【ラムウ】
疾風之爪(疾風のツメ)【エアロオール】【シルフ】
聖靈之爪(ホーリーのツメ)【魔法力UP】【ホーリー】
水晶之爪(クリスタルのツメ)【フレア】【カーバンクル】
鑽鑿之爪(ホリーのツメ)【クエイクオール】【タイタン】
青蛙之爪(トードのツメ)【トード】【スーパーシュート】
落毒之爪(毒のツメ)【ポイズン】【小離しいパワフル】
睡眠之爪(眠りのツメ)【スリプル】【ユニコーン】
混亂之爪(混亂のツメ)【コンフュ】【ラムウ】
沉默之爪(沉默のツメ)【サイレス】【イフリート】
縮小之爪(こびとのツメ)【ミニマム】【シルフ】
遲鈍之爪(のろまのツメ)【スロウ】【タイタン】
必殺之爪(クリティカルのツメ)【クリティカルUP】【グラビデ】
大型之爪(大振りのツメ)【HPMAXUP】【ドリルシュート】
雙向之爪(オーダーのツメ)【ミス率DOWN】【シヴァ】
弧形之爪(アークのツメ)【フレア】【召喚能力UP】
十字之爪(十字のツメ)【デジョン】【ホーリー】
多重之爪(マルチのツメ)【回復UP】【オーディーン】
轉輪之爪(回轉げりのツメ)【メテオ】【バハムート】
雙刃之爪(もろはのツメ)【クリティカルUP】【オーディーン】
王者之爪(王者のツメ)【HPMAXUP】【ホーリー】
錢幣之爪(ギルのツメ)【ミス率DOWN】【EXPUP】
絕對之爪(絕對のツメ)【無】【無】
源氏之爪(源氏のツメ)【攻擊力UP】【アルテマ】
治療之爪(いやしのツメ)【ドレインアップ】【ユニコーン】
凝氣之爪(氣合のツメ)【攻擊力UP】【デス】
吸血之爪(吸血のツメ)【元氣UP】【ユニコーン】
怨恨之爪(うらみのツメ)【バイオ】【攻擊力UP】
烙印之爪(ブランドのツメ)【プチメテオ】【メテオ】
骰子之爪(ギャンブルのツメ)【クリティカルUP】【ランダム召喚】

防具～鞍甲～

紅色框內代表可獲得的羽毛

衰弱之鞍(衰弱のクラ)【スロウ】【フェニックス】
木之鞍(木のクラ)【回避率UP】【回復UP】
鐵之鞍(鐵のクラ)【HPMAXUP】【EXPUP】
炎之鞍(炎のクラ)【ファイアボール】【イフリート】
冰之鞍(冰のクラ)【ブリザドストーム】【シヴァ】
雷之鞍(雷のクラ)【サンダークロス】【ラムウ】
風之鞍(風のクラ)【エアロオール】【シルフ】
聖之鞍(聖のクラ)【魔法力UP】【ホーリー】
地之鞍(地のクラ)【クエイクオール】【タイタン】
防遲鈍之鞍(のろまよけのクラ)【スロウ】【タイタン】
防落毒之鞍(毒よけのクラ)【ポイズン】【小離しいパワフル】
防睡眠之鞍(眠りよけのクラ)【スリプル】【ユニコーン】
防縮小之鞍(こびとよけのクラ)【ミニマム】【シルフ】
防青蛙之鞍(カエルよけのクラ)【トード】【小離しいパワフル】
冷靜之鞍(冷靜のクラ)【コンフュ】【ラムウ】
防沉默之鞍(沉默よけのクラ)【サイレス】【イフリート】
魅幻之鞍(しんきろうのクラ)【デジョン】【メテオ】
反擊之鞍(カウンターのクラ)【バイオ】【オーディーン】
米斯利魯之鞍(ミスリルのクラ)【クリティカルUP】【防御力UP】
輕型之鞍(輕いのクラ)【ヘイスト】【ランダム召喚】
王者之鞍(王者のクラ)【HPMAXUP】【ホーリー】
水晶之鞍(クリスタルのクラ)【フレア】【ユニコーン】
反彈之鞍(リフレクのクラ)【グラビデ】【フェニックス】
泰坦之鞍(チタンのクラ)【アルテマ】【アスラ】
絕對之鞍(絕對のクラ)【無】【無】
源氏之鞍(源氏のクラ)【防御力UP】【アルテマ】
緞帶之鞍(リボンのクラ)【アルテマ】【バハムート】
怨恨之鞍(うらみのクラ)【デス】【特防御力UP】
烙印之鞍(ブランドのクラ)【プチメテオ】【バハムート】

防具～項圈～

魔法之項圈（魔法の首輪）
保命之項圈（命づなの首輪）
守護之項圈（ガードの首輪）
中和之項圈（中和の首輪）
體力之項圈（スタミナの首輪）
僵硬之項圈（肩こりの首輪）
健康之項圈（健康の首輪）
回復之項圈（回復の首輪）
不幸之項圈（不幸の首輪）

忍耐之項圈（がまんの首輪）
落空之項圈（からぶりの首輪）
記憶之項圈（忘れないの首輪）
耐魔法項圈（耐魔の首輪）
詛咒之項圈（咒いの首輪）
躲避之項圈（ワナぬけの首輪）
遭報應之項圈（ばちあたりの首輪）
殺價之項圈（値切りの首輪）
暴走爪之項圈（ツメマニアの首輪）
暴走鞍之項圈（クラマニアの首輪）
水舞之項圈（アメンボの首輪）
魔物之項圈（魔物の首輪）
烙印之項圈（ブランドの首輪）

登場人物

陸行鳥（チョコボ）
莫古利（モーグリ）
希蘿瑪（シロマ）
胖陸行鳥（デブチョコボ）
席德（シド）
哥德（ゴットン）
哥昔（ゴーシュ）
班先生（ベンさん）
芭芭拉太太（バーバラさん）
巨獸寶寶（ベヒモ）
炸彈伯母（ボムおばさん）
龜先生（ガメドン）
豆兒（ドル）
吉夫・拉・德貝利（シェフ・ラ・トンベリ）
男克布林（ゴブオ）
女克布林（ゴブ子）
萊味小姐（ラミアさん）
所長（黑魔道士所長）
畢克斯（黑魔道士ビッグス）
傑西（黑魔道士ジェシー）
威杰（黑魔道士ウェッジ）
克洛馬（黑魔道士クロマ）

登場敵人～種族～

松鼠種（イーター種）
小惡魔種（インプ種）
小惡魔機器人種（インプロボ種）
吸血鬼種（ヴァンパイア種）
食人魔種（オーガ種）
蔥頭騎士種（オニオン種）
尖嘴獸種（ガーゴイル種）
青蛙種（カエル種）
卡茲卡茲種（グズグズ種）
黑魔道士種（黑魔道士種）
巨人種（ゴーレム種）
克布林種（ゴブリン種）
半魚人種（サハギン種）
仙人掌種（サボテンダー種）
盜賊種（シーフ種）
死神種（死神種）
骸骨戰士種（スケルトン種）
猛瑪種（ゾウ種）
殭屍種（ゾンビ種）
闇黑泰坦種（ダークタイタン種）
海龜種（タートル種）
章魚種（タコ種）
惡魔種（デーモン種）
龍種（ドラゴン種）
小矮人種（ドリッピー種）
德貝利種（トンベリ種）
蛞蝓種（ナメクジ種）
霓虹怪種（ネオン種）
禿鷹種（ハゲタカ種）
蝙蝠種（バット種）
山領巨人種（ヒルギガース種）
飛球怪眼種（フロータイボール種）
刺蝟種（ヘッジホッグ種）
巨獸種（ベヒーモス種）
炸彈種（ボム種）
魔法壺種（マジックポット種）
面具種（マスク種）
泥人種（マッドマン種）
木乃伊種（マミー種）
巫婆種（マリオネイター種）
米斯特龍種（ミストドラゴン種）
小魔術師種（ミニマジシャン種）
慕斯種（ムース種）
木人種（木人種）
鼴鼠種（モグラ種）
毒樹妖種（モルボル種）
野鼠種（ラット種）
蛇女種（ラミア種）
壓路機種（ローラー種）
蟲種（ワーム種）



敵人攻擊招式

ボカボカ殴り→拳打腳踢
メソメソ泣く→愛哭
キュイキュイ怒る→生氣
ゴソゴソあさり→嘰嘰喳喳
こん棒攻擊→棍棒攻擊
頭突き→頭部突擊
噛みつき→牙咬
ヘイスト→速度提升
引っかき→引出
回轉ハリ飛ばし→回轉刺針
丸まって防御→包覆防禦
杖で殴る→手杖攻擊
魔法發動→魔法發動
劍で攻擊→劍攻擊
毒ガス→毒瓦斯
崩れる→地震
復元→復元
ひっかき攻擊→☆
ワープ投げ→跳躍
ロボに乗る→乘坐機器人
ロボから降りる→離開機器人
体當たり→身體衝擊
ギル投げ→投錢
なぐる→毆打
回轉なぐり→☆
トビラこわす→破壞門扉
ミニマムアタック→縮小攻擊
空手チョップ→空手劈砍
バクダン設置→炸彈設置
インプロボ起動→小惡魔機器人啟動
自爆装置起動→自爆裝置啟動
斬りかかる→斬殺
装備外し→裝備移除
ひき殺し→亂砍
カミカゼアタック→快速攻擊
回轉停止→回轉停止
爆發する→爆炸
ハンマーで攻擊→鐵鎚攻擊
地雷セット→埋設地雷
殴る→毆打
アイテムを盜む→竊盜道具
ワープで逃げる→跳躍逃脫
初めてのドレイン→初級吸收術
トンベリ怒らせる→德貝利發怒
包丁→菜刀
ランタン→燈籠
ツメ攻擊→爪子攻擊
回轉攻擊→回轉攻擊
カラに閉じこもる→躲入龜殼中
カラから出る→離開龜殼
ブリザラ→導電
水中から出現→自水面出現
水中へ潜る→潛入水中
キック→腳踹
スミを吹く→吹墨攻擊
盜みをはたらく→讓血盜取
殴る→毆打
自爆→自爆
鳥で攻擊→用鳥攻擊
鳥を飛ばす→讓鳥飛行
モンスターを召喚→召喚怪獸
かぶさる→掩蓋
マグマ投げる→投擲溶岩石
地面から出現→從地面出現
地面へ潜る→從地底潛入
噛みつく→咬住不放
ジャンプアタック→跳躍攻擊
ぶんれつ→分裂
壺攻擊→壺攻擊
テレポートする→瞬間轉移
ポーション投げる→投擲藥草
ツボからカオ出す→自壺中露臉
平手打ち→手刀攻擊
ゆうわくする→誘惑
ファイア魔法→火燄魔法
なぐる→毆打
ぶんなぐり→殘打攻擊
襲いかかる→發動攻擊
サンダー發射→發射鐵啞鈴
他に乘り移る→移動他地
はばたきエアロ→氣流攻擊
石像から復活→從石像復活
石像へ變化→變化成為石像
スロウガス→緩慢瓦斯
つかみかかる→猛撲抓擊
元氣ドレイン→元氣飲料
觸手攻擊→觸手攻擊
混亂の氣→混亂之氣
なぎ払い→拳打腳踢
木のふりをする→假裝成木頭
眠りのツバ→睡眠的唾液
地表に出る→露出地表
舌攻擊→舌頭攻擊
トード水とばす→青蛙水飛濺
酸吐きかけ→吐出胃酸
黏液→黏液
ツメクラくさらす→爪鞘脫落
ひっかき攻擊→擾亂攻擊
壁を掘り進む→挖鑿牆壁
魔石を掘り当てる→挖掘魔石
引き裂く→撕裂
体当たり→身體衝撞
かみつき→咬嚙
スロウかみつき→速度變慢
牙で攻擊→用牙攻擊
突進開始（ヘイスト）→速度加快
爪でつかみかかる→亂爪攻擊
きゅうこうか→俯衝
弱るのまっている→等待弱者
頭突き→頭部突擊
大地の怒り→大地的憤怒
取り憑く→魔法反射
忘れんぼう攻擊→遺忘的攻擊
カマ振り下ろし→揮舞鐮刀
くさりガマ→鎖鏈鐮刀
元氣を吸い取る→吸取元氣
吸血→吸血
レベルドレイン→吸取等級
バット変化→變化成蝙蝠
かみつく→咬住
クエイクブレス→大地震
冷たい牙→寒冷之牙
ブリザドブレス→暴風雪
ソクシのカマ→即死的鐮刀



GAME MASTER TELEPHONE SERVICE

遊戲大師　電話諮詢



卡關真的很痛苦，卡關真的很難過，每當玩家們苦於尋求解脫一途時，「攻略本」便是首要的考量。然而當您在購買一本攻略本之後是否有過「後悔」的念頭出現，但是礙於國內各家出版社的製作水準，實在是無法製作到所謂的盡善盡美。但是從這一刻開始，玩家們將會看到不一樣的情況。在以往本公司所製作之攻略本系列書籍均獲得各方玩家的好評，當然也是有不少的批評。因此為將攻略本的素質提升至各個階層的玩家們都能夠認同，我們將會秉持著「努力、努力、再努力！」的精神，來製作攻略書籍，另一方面在電話諮詢方面也將做出重大的變革，以專業的本職學能來服務玩家們。

下列幾項要點可能是玩家們在購買攻略本之後所會面對到的問題，這些問題往往都是存在在一個完全沒有保障下的產物。

①排版錯誤
②打字錯誤
③內容不清
④翻譯錯誤
⑤攻略錯誤
⑥玩家本身

所以，玩家只要有看不懂的地方，可以直接打本公司的服務電話，以尋求答案。

諮詢時間

●星期一～星期五
PM04：00
至
PM06：00

●星期六
PM01：00
至
PM02：30

諮詢方式

①首先請先準備好攻略本或是「疾風快報」，並且翻到所要諮詢的頁面（攻略本一定是疾風の狼出版的喔！）

②在開放諮詢的時間內，請撥下列電話號碼：
04-2216396

③當電話接通之後請指明要找〝遊戲大師〞。

④當〝遊戲大師〞與您接洽之後，隨即便會向玩家提出幾項小問題（不固定），以確認玩家手上所購買之攻略本或快報是本公司之發行刊物。

⑤玩家開始諮詢問題。

注意事項

①一定要持有本公司所出版的書籍，如此一來便可以更快的替玩家們找到答案。

②為求公平起見以及作業速度，玩家們每通電話的諮詢時間最多為3分鐘，時間一到電話便會自行切斷。因此最好在詢問前先行整理所要提出的問題與書籍，這樣一來才不會造成不必要的困擾。

③請勿在同一時段內反覆詢問，如果實在是看不懂攻略本裡的內容，不妨利用傳真的方式將不瞭解的地方寫下（請註明書名、頁數、段落），另外再寫下我們方便與您聯絡的時間，待〝遊戲大師〞與〝攻略製作部〞擬訂完備的資料後，再迅速與您聯繫。

④〝遊戲大師〞原則上只負責「攻略本之疑難內容詢問」以及「疾風快報中之攻略大補帖疑難內容詢問」，因此對於『金手指』以及相關電玩周邊產品之內容還請玩家們自行上網查詢。



傳真諮詢事項

☆當您使用傳真電話來詢問問題，而遲遲無法得到回覆時，其原因會有下列☆

①沒有寫下您的回傳電話號碼。
②電話前面未加上區域號碼。
③未註上您的大名。
④沒有註明所要詢問的遊戲問題。
⑤回傳處不肯接受回傳。
⑥本公司的傳真是開放２４小時服務，但是諮詢人員的上班時間是採取公司制度，因此只有在上班的時間才能夠回答問題。

電話諮詢的目的是為了能夠照顧到對於遊戲比較陌生的玩家，讓玩家得以在購買本公司的書籍之後，不會感覺到沒有任何的保障。但是這一塊園地是需要您與我們之間良好的配合才能夠成功的，因此若是一直無法打電話進來，可千萬別誤認為我們是故意不接。因此您還可以利用本公司的２４小時開放傳真，我們一定以最快的速度解決您的問題。

TEL:04-2216396
FAX:04-2214758

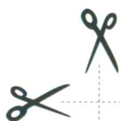




遊戲的親切良伴
專業的疾風の狼

疾風の狼

讀者問卷調查



401

廣告回信

臺灣中區郵政管理局登記證

第 2528 號

郵資已付　免貼郵票
限臺灣地區使用

臺中市復興路四段219號5F之3

佳聯出版有限公司　收

寄件人：

電話：（　　）

地址：　　縣市　　鄉鎮市區　　路街　　段　　巷　　弄　　號　　樓







●陸行鳥不可思議の大冒險（全彩破關完全攻略）

讀者問卷調查

感謝您購買本公司所製作之書籍，在此請您利用些許的時間填妥下列問卷調查，直接將此回函剪下，免貼郵票，投入郵筒中即可，本公司會將您的資料輸入電腦檔案，如此一來便可參加抽獎活動。謝謝您！

①請問您目前所擁有的主機有：□ＳＦＣ　□ＳＮＫ　□ＩＢＭ·ＰＣ　□ＰＳ　□ＳＳ　□Ｎ６４　□ＤＣ—【可複選】

②請問您所喜歡的遊戲類別是：□ＲＰＧ（角色扮演）□ＳＬＧ（模擬）□ＳＴＧ（射擊）□ＡＣＴ（動作）□ＡＶＧ（冒險）□ＰＺＧ（益智）□ＳＰＧ（運動）□ＴＢＧ（桌上）□ＥＣＴ（其他）—【可複選】

③請問您購買本攻略的原因是：□封面□頁數多寡□價錢□最先出版□出版社□製作品質—【可複選】

④請問您至目前對本公司最滿意的攻略是：＿＿＿＿＿＿＿＿
為什麼？＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

⑤請列出三項目前市面上已經發行，而您最喜歡的遊戲：＿＿＿
＿＿＿＿＿＿、＿＿＿＿＿＿＿＿、＿＿＿＿＿＿＿＿

⑥請問您從何處購得本書：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

⑦請問您對本公司所出版之「疾風快報」有何看法與意見：＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

⑧市面上的電玩刊物可說是相當的豐富，如果可以的話，請您依照您心目中理想的順序，寫下在您心目中前三名的電玩刊物：
＿＿＿＿＿＿＿＿、＿＿＿＿＿＿＿＿、＿＿＿＿＿＿＿＿

感謝您利用您保貴的時間完成本問卷調查，您的熱情參與將是本公司不斷成長進步的原動力，如果您為保持書本的完善而不願剪下此回函，歡迎您利用２４小時傳真專線，傳真電話：（０４）２２１-４７５８

日文五十音

	ワ行	ラ行	ヤ行	マ行	ハ行	ナ行	タ行	サ行	カ行	ア行	
ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ	平假名
ン	ワ	ラ	ヤ	マ	ハ	ナ	タ	サ	カ	ア	片假名
n	wa	ra	ya	ma	ha	na	ta	sa	ka	a	羅馬字
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い	平假名
		リ		ミ	ヒ	ニ	チ	シ	キ	イ	片假名
		ri		mi	hi	ni	chi	shi	ki	i	羅馬字
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う	平假名
		ル	ユ	ム	フ	ヌ	ツ	ス	ク	ウ	片假名
		ru	yu	mu	fu	nu	tsu	su	ku	u	羅馬字
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え	平假名
		レ		メ	ヘ	ネ	テ	セ	ケ	エ	片假名
		re		me	he	ne	te	se	ke	e	羅馬字
	を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お	平假名
	ヲ	ロ	ヨ	モ	ホ	ノ	ト	ソ	コ	オ	片假名
	o	ro	yo	mo	ho	no	to	so	ko	o	羅馬字

ぞ	ぜ	ず	じ	ざ		ご	げ	ぐ	ぎ	が	平假名
ゾ	ゼ	ズ	ジ	ザ		ゴ	ゲ	グ	ギ	ガ	片假名
zo	ze	zu	ji	za		go	ge	gu	gi	ga	羅馬字
ぼ	べ	ぶ	び	ば		ど	で	づ	ぢ	だ	平假名
ボ	ベ	ブ	ビ	バ		ド	デ	ヅ	ヂ	ダ	片假名
bo	be	bu	bi	ba		do	de	zu	ji	da	羅馬字

						ぽ	ぺ	ぷ	ぴ	ぱ	平假名
						ポ	ペ	プ	ピ	パ	片假名
						po	pe	pu	pi	pa	羅馬字

書號	書　名	定價	備註
006	亂馬1/2朱貓團的秘寶	180	
010	MD夢幻之星Ⅳ如夢似幻SFC怪獸製造廠	180	三合一
011	SFC聖火降魔錄～紋章之謎	150	劇情版攻略
015	SFC超級機器人大戰EX	200	三合一
016	SFC太空戰士Ⅵ	360	劇情版攻略
024	SFC狂飆騎士	330	劇情版攻略
025	對戰遊戲特輯	250	十四個遊戲

書號	書　名	定價	備註
SF01	王者之師	340	劇情版攻略
SF02	龍戰士Ⅱ	180	破關完全攻略
SF03	龍戰士Ⅱ	330	劇情版攻略
SF04	大貝獸物語	180	破關完全攻略
SF05	大貝獸物語	330	劇情版攻略
SF06	超級桃太郎電鐵、勇者募集中、多卡波321	180	三合一
SF07	魔獸大戰、英雄聖戰Ⅱ、聖靈珠傳	180	三合一
SF08	雷霆任務、魔神轉生Ⅱ	180	二合一
SF09	雷霆任務	240	劇情版攻略
SF10	超時空之鑰	220	劇情版攻略
SF11	第四次機器人大戰、女神轉生外傳Ⅲ	200	二合一
SF12	超時空之鑰	360	劇情版攻略
SF13	第四次機器人大戰	360	劇情版攻略
SF14	新SD戰國傳	270	劇情版攻略
SF16	未來勇者Ⅱ	220	
SF17	夢幻模擬戰＆幻史世界記	220	二合一
SF18	超魔獸大戰	290	劇情版攻略
SF19	夢幻模擬戰	370	劇情版攻略
SF20	時空引導者	240	破關完全攻略
SF21	翡翠龍	240	故事攻略
SF22	史記英雄傳	200	破關完全攻略
SF23	超魔法大陸	160	破關完全攻略
SF24	機器人烈傳	240	劇情版攻略
SF25	賞金劍客	220	完全攻略
SF26	超悟空傳～覺醒篇	260	劇情版攻略
SF27	聖劍傳說３	240	三種路線破關攻略
SF28	皇家騎士團２	200	攻略指引
SF29	神聖記Ⅱ	160	破關完全攻略
SF30	皇家騎士團２	330	超完全攻略
SF31	天地創造	240	超完全攻略
SF32	大和戰神	220	超完全攻略
SF33	復活邪神Ⅲ	260	破關完全攻略
SF34	吞食天地	220	超完全攻略
SF35	坦克戰記	220	破關完全攻略

書號	書　名	定價	備註
SF36	科學島大冒險	220	超完全攻略
SF37	魔天傳說	220	超完全攻略
SF38	勇者鬥惡龍Ⅵ	280	破關完全攻略
SF39	風塵英雄	260	超完全攻略
SF40	超級桃太郎電鐵DX	220	超完全攻略
SF41	時空幻境	280	超完全攻略
SF42	聖劍傳說３	190	劇情書
SF43	美少女夢工廠	240	超完全攻略
SF44	幕末降臨傳ＯＮＩ	270	超完全攻略
SF45	勇者鬥惡龍Ⅵ	360	劇情版攻略
SF46	神龍奇兵	360	劇情版攻略
SF47	純愛手札	230	超完全攻略
SF48	皇家騎士團２	260	劇情書
SF49	神龍奇兵	360	劇情版攻略
SF50	雷霆任務Ⅱ	280	超完全攻略
SF51	魔誡聖戰	230	破關完全攻略
SF52	復活邪神３	360	劇情版攻略
SF53	魔裝機神	250	超完全攻略
SF54	聖火降魔錄Ⅱ	240	破關完全攻略
SF55	追寶威龍	250	破關完全攻略
SF56	黑暗魔宮	250	超完全攻略
SF57	阿拉伯奇遇	240	破關完全攻略
SF58	追寶威龍	320	劇情版攻略
SF59	黑水晶傳說（修訂完整版）	260	超完全攻略
SF60	試管城市	250	全彩超完全攻略
SF61	魔星迷蹤Ⅱ	250	破關完全攻略
SF62	光能戰士	250	彩色超完全攻略
SF63	大貝獸物語２	260	全彩超完全攻略
SF64	聖火降魔錄Ⅱ	360	劇情版攻略
SF65	勇者鬥惡龍Ⅲ	220	彩色破關完全攻略
SF66	銀河遊俠	240	彩色超完全攻略

書號	書　名	定價	備註
SSPS01	侍魂列傳	250	全彩破關完全攻略
SSPS02	純愛手札外傳１～虹色青春	210	全彩超完全攻略
SSPS03	格鬥大全１	280	全彩珍藏版
SSPS04	攻略大全１	290	全彩珍藏版

書號	書　名	定價	備註
MD1	夢幻模擬戰Ⅱ	320	劇情版攻略
017	超任ＲＰＧ金手指大全	260	
SF15	金手指大全Ⅱ	290	
GF03	金手指大全３	260	
GF04	ＰＳ金手指大全１	220	隨介面卡附送不零售
GF05	ＳＳ金手指大全１	240	隨介面卡附送不零售
GF06	ＰＳ金手指大全２	270	隨介面卡附送不零售
GF07	ＳＳ金手指大全２	220	隨介面卡附送不零售
GF08	ＰＳ金手指大全１・２合輯	300	
GF09	ＳＳ金手指大全１・２合輯	300	
GF10	ＰＳ金手指大全３	250	
GF11	ＳＳ金手指大全３	250	
GF12	ＰＳ金手指大全４	270	
GF13	ＳＳ金手指大全４	240	
GF14	ＰＳ金手指大全５	280	
GF15	ＳＳ金手指大全５	250	
GF16	ＰＳ金手指大全６	260	
GF17	ＰＳ金手指大全７	230	
GF18	ＳＳ金手指大全６	250	
GF19	ＰＳ金手指大全８	280	
GF20	ＰＳ金手指大全９	280	

書號	書　名	定價	備註
PS01	妖精戰士	250	劇情版攻略
PS02	三隻眼～吸精公主～	180	故事攻略
PS03	封魔傳說	260	超完全攻略
PS04	藤丸地獄變	280	超完全攻略
PS05	幻想水滸傳	260	超完全攻略
PS06	大盜伍右衛門外傳	190	超完全攻略
PS07	銀河少女警察２０８６	210	超完全攻略
PS08	幽靈古堡	190	破關完全攻略
PS09	魔境冒險記	320	彩色超完全劇情版攻略
PS10	刻命館	220	彩色超完全攻略
PS11	女神異聞錄（修訂完整版）	260	彩色超完全攻略
PS12	屠殺研究所	200	全彩超完全攻略
PS13	妖精戰士Ⅱ	250	彩色破關完全攻略
PS14	失落的古文明	260	全彩超完全攻略
PS15	皇家騎士團	290	彩色超完全攻略
PS16	野戰神兵	240	彩色破關完全攻略
PS17	新機器人大戰	270	全彩超完全攻略
PS18	太空戰士７	240	全彩破關完全攻略
PS19	現代吸血鬼	180	超完全攻略
PS20	龍騎士４	210	全彩破關完全攻略
PS21	太空戰士４	270	全彩破關完全攻略
PS22	新美少女夢工廠	290	全彩養育大全
PS23	日本武士	220	全彩超完全攻略
PS24	夢的冒險	260	全彩破關完全攻略
PS25	太空戰士７【精裝版】	500	彩色超完全攻略
PS26	神犬傳說	260	全彩破關完全攻略
PS27	天空戰記	240	全彩超完全攻略
PS28	太空戰士模擬版	260	全彩破關完全攻略
PS29	渾沌之光	260	全彩超完全攻略
PS30	復活邪神～邪神領域～	250	全彩破關完全攻略
PS31	惡魔城ＸⅡ	250	全彩超完全攻略
PS32	快打旋風ＥＸ～強化版絕活篇～	250	全彩超完全攻略
PS33	夢幻模擬戰Ⅰ＆Ⅱ	250	全彩超完全攻略
PS34	龍戰士Ⅲ	260	全彩破關完全攻略
PS35	雷霆任務２	240	全彩破關完全攻略
PS36	太空戰士模擬版	300	劇情書
PS37	同級生２	250	全彩超完全攻略
PS38	浮游大陸傳記	260	全彩超完全攻略
PS39	時空幻境２	270	全彩破關完全攻略
PS40	神劍闖江湖～十勇士陰謀篇～	250	全彩破關完全攻略
PS41	異域神兵	280	全彩破關完全攻略
PS42	龍戰士Ⅲ	230	彩色劇情書

書號	書　名	定價	備註
PS43	魔境勇者	230	全彩破關完全攻略
PS44	太空戰士５	240	全彩破關完全攻略
PS45	異魔	220	全彩破關完全攻略
PS46	異域神兵	400	彩色劇情書
PS47	兵蜂ＲＰＧ	210	全彩破關完全攻略
PS48	異魔	240	彩色劇情書
PS49	純愛騎士	250	全彩超完全攻略
PS50	武藏傳	250	全彩破關完全攻略
PS51	銀河遊俠２	300	全彩破關完全攻略
PS52	釣魚太郎～尋找秘境	200	全彩超完全攻略
PS53	影牢～刻命館真章	190	全彩超完全攻略
PS54	陸行鳥不可思議的冒險２	250	全彩破關完全攻略

書號	書　名	定價	備註
SS01	ＶＲ快打２～絕招篇～	290	超完全攻略
SS02	聖龍戰記	260	超完全攻略
SS03	聖劍降魔	180	破關完全攻略
SS04	月花霧幻譚	150	破關完全攻略
SS05	誕生Ｓ	220	彩色超完全攻略
SS06	英雄勝戰外傳	200	彩色破關完全攻略
SS07	飛天幽夢	250	全彩超完全攻略
SS08	武裝鬥士（修訂完整版）	250	彩色超完全攻略
SS09	時空偵探ＤＤ	200	彩色超完全攻略
SS10	夢幻模擬戰Ⅲ（修訂完整版）	260	彩色超完全攻略
SS11	銀河之星	180	全彩破關完全攻略
SS12	黑暗救星	250	彩色超完全攻略
SS13	櫻花大戰	290	彩色故事攻略
SS14	新光明與黑暗	220	彩色超完全攻略
SS15	殺無赦	220	彩色超完全攻略
SS16	古墓秘寶	200	破關完全攻略
SS17	大地之夢	290	全彩超完全攻略
SS18	天外魔境外傳	270	全彩破關完全攻略
SS19	龍少女	240	全彩破關完全攻略
SS20	夢幻物語	240	全彩超完全攻略
SS21	夢幻模擬戰Ⅳ	300	全彩破關完全攻略
SS22	同級生ｉｆ	240	彩色超完全攻略
SS23	病毒	260	全彩超完全攻略
SS24	傭兵之盾	230	彩色致勝攻略
SS25	機器人大戰Ｆ	260	彩色超完全攻略
SS26	惡魔召喚師～靈魂駭客～	260	全彩破關完全攻略
SS27	光明與黑暗Ⅲ第一部～王都巨神～	250	全彩破關完全攻略
SS28	冒險王	250	全彩破關完全攻略
SS29	ＤＥＳＩＲＥ	260	全彩超完全攻略
SS30	機器人大戰Ｆ	390	彩色劇情書
SS31	冒險王	300	彩色劇情書
SS32	光明與黑暗Ⅲ第二部～受狙神子～	260	全彩故事攻略
SS33	櫻花大戰２	260	全彩故事攻略
SS34	夢幻模擬戰Ｖ	250	全彩故事攻略
SS35	機器人大戰Ｆ完結篇【精裝版】	600	彩色劇情版攻略
SS36	機動戰士鋼彈～基連的野心～	260	全彩超完全攻略
SS37	深海驚魂	240	全彩超完全攻略

書號	書　名	定價	備註

陸行鳥不可思議の大冒險2

全彩・破關完全攻略

~Official Game Guide~

發行人：廖國雄
發行所：佳聯出版有限公司
地址：台中市復興路四段219號5F－3
印刷所：捷采印刷事業股份有限公司
版次：1999年元月初版
法律顧問：中天國際法律事務所　周金城律師
出版登記證：局版台省業字第437號
郵政劃撥帳號：22127355佳聯出版有限公司
發行專線：（04）2112396・FAX：（04）2115396
服務專線：（04）2216098・FAX：（04）2214758
E-mail：jarlian@ms31.hinet.net





CHOCOBO NO FUSHIGINA DUNGEON
OFFICIAL GUIDE BOOK

○基礎知識詳解
○登場人物介紹
○羽毛獲得法則
○所有事件解析
○完整操作說明
○所有敵人介紹
○強力攻略路線
○獲得最終召喚

疾風の狼ＰＳ「金手指介面卡」專用密碼：

●特別關卡
●快速升級
●體力不減
●攻擊力最強
●同伴體力不減
●開始便擁有全部羽毛
●圖書館內怪物全數到齊
●開始便不怕任何異常狀態
●金錢無限
●等級最高
●元氣不減
●防禦力最高
●道具全數到齊

ISBN 957-8413-86-6



NT$ 250

PS54 陸行鳥不可思議の大冒險 ~Official Game Guide~





疾風の狼

疾風の狼 註冊商標 侵權必究

PS54

陸行鳥不可思議の大冒險2







全彩・破關完全攻略

建議售價250元